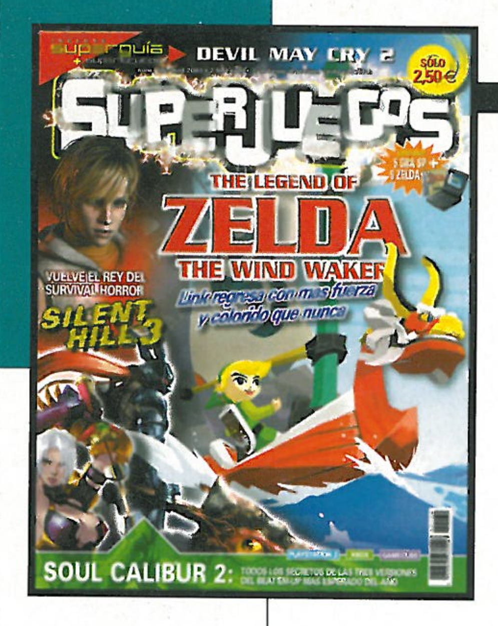


INCLUYE
superguía
+ supertrucos
DEVIL MAY CRY 2 (PS2)
núm. 130 abril 2003 • 2,50 Euros • 2,65 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)
SÓLO
2,50 €
SUPERJUEGOS
¡CONCURSO!
5 GBA SP +
5 ZELDA
THE LEGEND OF
ZELDA
THE WIND WAKER
Link regresa con más fuerza
y colorido que nunca
VUELVE EL REY DEL
SURVIVAL HORROR
SILENT HILL 3
PLAYSTATION 2
XBOX
GAMECUBE
SOUL CALIBUR 2:
TODOS LOS SECRETOS DE LAS TRES VERSIONES
DEL BEAT'EM-UP MÁS ESPERADO DEL AÑO

Sumario nº 130





GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, José Luis Gómez, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Jasón García, Natalia Muñoz, Ana Márquez** (edición), y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Tel: **91 586 33 00** E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax. 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax. 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax. 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax. 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax. 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax. 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax. 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2661, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax. 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

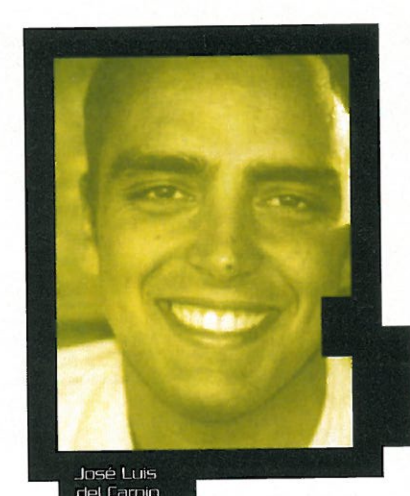
Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (int.)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,65 euros incluido transporte.
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)


PRESS START

EDITORIAL



José Luis del Carpio

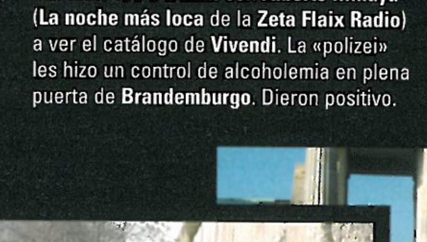
Ya no se trata de anuncios ni de futuribles. La experiencia de juego On-line ya es toda una realidad y, por las experiencias que hemos tenido, lo cierto es que no parece que vayan a defraudar a nadie. Siempre nos queda la duda de si nuestras infraestructuras van a ser capaces de ofrecer un servicio adecuado, de ver si la supuesta compatibilidad con todos los proveedores de banda ancha es una realidad o una ilusión, y de si el usuario es lo suficientemente adulto como para tomarse el juego On-line como una experiencia de eso mismo, de juego, y no de diversión descontrolada. Decimos esto porque, aunque hay control sobre los usuarios molestos, lo cierto es que la más divertida partida multijugador puede venirse abajo porque uno de los contendientes se dedique a molestar más que a jugar. Y aunque sea posible tomar medidas a posteriori, el hecho es que estamos seguros que siempre habrá alguien dispuesto a estropear las cosas. Mucha gente, de muchos países y todos juntos. Y encima con la posibilidad de la intercomunicación. Esperemos que todos demostremos que pagamos para jugar y no para hacer el «indio» y disfrutemos de esta experiencia que, os lo aseguro, es difícilmente comparable a cualquier otra. De hecho, muchos juegos que tenemos olvidados que tienen opciones On-line, se transformarán completamente y serán capaces de multiplicar exponencialmente su jugabilidad. En resumen, disfrutemos de lo que las nuevas tecnologías nos ofrecen, esperemos que las infraestructuras nos permitan aprovecharlas al máximo y, por último, demostremos nuestra madurez con «fair play» con nuestros rivales. Bienvenidos al universo On-line.

La gente de Super Juegos sale de la redacción

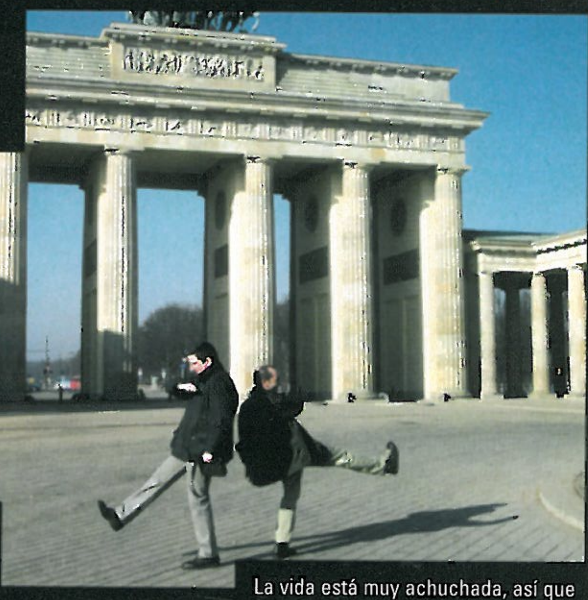
Este mes acudimos a diferentes eventos: la visita de Nemesis a Berlin, la de Doc a Londres al Campeonato Tekken y la de Anna a la presentación de Vexx



Alaska, una de las figuras más legendarias y representativas del pop español, nos dejó robarle esta foto durante la presentación de **Vexx**. **Anna** fue la única que consiguió inmortalizar el rostro de la diva multicolor.



Nemesis fue a **Berlín** con **Alberto Minaya** (**La noche más loca** de la **Zeta Flaix Radio**) a ver el catálogo de **Vivendi**. La «polizei» les hizo un control de alcoholemia en plena puerta de **Brandemburgo**. Dieron positivo.



El «Camarrada» **Minaya** ha descubierto el remedio contra la calvicie. Ahora no se le ve la calva, pero sigue teniendo cara de jubilado ardiente de los años 60.

La vida está muy achuchada, así que se decidió meter a todos los participantes del campeonato ***Tekken*** en una habitación. A **Doc**, que fue de visitante, le toco el W.C., que compartió con un muchachuelo austro-húngaro de gran sensibilidad.



Durante el campeonato de ***Tekken***, se realizó también otro concurso paralelo de sudor. A la derecha de estas imágenes el campeón, que fue capaz de empañar de un axilazo todo el recinto.

Este israelí se embolsó 5.000 Euros y una máquina recreativa de ***Tekken*** por su triunfo absoluto. En esta imagen le vemos recibiendo su cheque con una cara y un modelito para olvidar...



Doc «Kárate Kiki» aprovechó el viaje para hablar vía Webcam con su *churri*. «Se lo dedico a esa chica, que se lo merece todo», dijo a los asistentes.

NOTICIAS

NINTENDO-INFOGRAMES

El primer juego On-line para GAMECUBE



GameCube se sube al carro del juego en red con Phantasy Star Online

Las tres grandes compañías han comenzado a dar el salto a **Internet**. **Nintendo** ya ha puesto a la venta, desde principios de marzo, un módem y un adaptador de banda ancha a un precio de 50 Euros, al mismo tiempo que **Infogrames** ha publicado *Phantasy Star Online Episodio I & II*. De esta forma, la gran **N** se convierte en la primera en adentrarse en el territorio *On-line*. Pero, al contrario que sus dos competidoras, amplía su mercado ofreciendo sus servicios tanto a aquellos usuarios que se conecten a **Internet** a través de una línea telefónica normal como a los más privilegiados que ya estén usando la banda ancha. Pronto **Nintendo** anunciará las funciones que incorporará la conexión *On-line* de **GC**, por ahora todo dependerá de lo que ofrezcan los títulos que incorporen esta opción, como *PSO*, que exige una cuota mensual de 9 Euros para poder conectarse a su servidor y disfrutar de las posibilidades que ofrece jugar con usuarios de todo el planeta.

PHANTASY STAR ONLINE I & II

Como ya ocurriera con **Dreamcast**, el título encargado de inaugurar la era *On-line* en **GameCube** es *PSO*. En esta entrega se incluyen los dos primeros capítulos y una versión en exclusiva para **GameCube** de la segunda parte. Jugando en red se podrán descargar distintos elementos además de conocer virtualmente y chatear con otros jugadores dentro del juego.

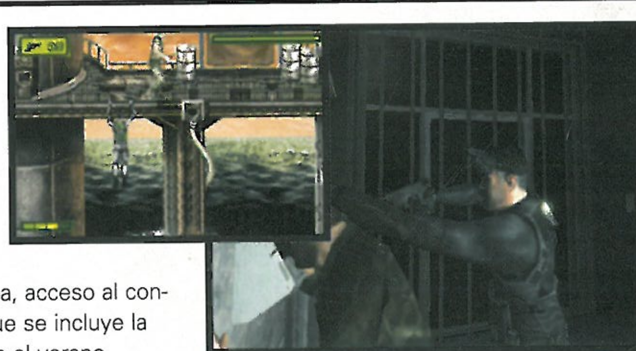




UBI SOFT

SPLINTER CELL

Después de las excelentes críticas cosechadas por las versiones para **Xbox** y **PS2**, ***Splinter Cell*** se adentra en el territorio de las consolas de **Nintendo**. La gran novedad reside en las posibilidades de conexión entre **GC** y **GBA**. No sólo podremos desbloquear cinco niveles en la portátil jugando a la entrega de **GC**, también es posible utilizar la **GBA** como una extensión para ver el mapa, acceso al control remoto de ordenadores y armas, entre las que se incluye la mina de pared. Su lanzamiento está previsto para el verano.



RESULTADOS CONCURSOS

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Francisco Isidro Galdón (MADRID)
Francisco García Martínez (MURCIA)
Jacobo García Blanco (MÁLAGA)
Ricardo Moreno Barroso (CÁCERES)
Mikel Ferreira Iriondo (VIZCAYA)
Daniel Galán Peña (JAÉN)
Daniel Sancho Gil (ZARAGOZA)
Pilar Carazo Montijano (GRANADA)
Carlos Gracia Hernández (BARCELONA)
Jonathan Lara Cornejo (MADRID)
Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
Pablo Sánchez Martín (VALENCIA)
Joan Lozano Prunés (BARCELONA)
Juan Fco. Navarro Marín (MURCIA)
Carlos Rodríguez Rodríguez (SEVILLA)
Alberto Iniesta Sanz (MADRID)
José Raul Arroyo Sauceda (MADRID)
Jordi Gelonch Lara (LÉRIDA)
Carlos Granados González (BARCELONA)
Mercedes Ruano Alcorta (MADRID)

SONY C.E.

PS2 LIVE

Sony C.E. ha lanzado una experiencia inédita, gracias a la cual unos cuantos privilegiados disfrutarán del *kit* de conexión (el llamado paquete de inicio) semanas antes que el resto de usuarios. Para poder participar y convertirse en uno de estos privilegiados, sólo hay que pasarse por la Web **http://es.playstation.com**, incribirse y completar un cuestionario *On-line*. Recordad que sólo podrán acceder al *kit* los usuarios que dispongan ya de una conexión de banda ancha. Dicho *kit* se compone del adaptador de red, una versión especial de *SOCOM* y un *headset* (auriculares y micrófono) que permitirá comunicarse por voz a los usuarios. Todo esto por 60 Euros más gastos de envío, además de una copia gratuita de *SOCOM: US Navy Seals* que se enviará posteriormente a todos los usuarios que completen las pruebas. El adaptador de red *Ethernet* para **PS2** permitirá acceder a todos los juegos con opciones *On-line* a través de una red de banda ancha. Lo más interesante e importante es que no existe exclusividad con ningún proveedor, y de esta manera, cualquiera que disponga de este tipo de conexión vía ADSL o cable podrá acceder al universo del juego *On-line* en **PS2** sin restricciones de ningún tipo.

Destruction Derby Arenas será uno de los primeros juegos que permitirá competir On-line y, sin lugar a dudas, uno de los más esperado por los usuarios.



*El adaptador permite a los propietarios de **PS2** acceder a los juegos en red multijugador a través de una red de banda ancha.*

La versión SOCOM del «paquete de inicio» para los On-line Testers sólo ofrece los elementos On-line del juego.

***SOCOM: US Navy Seals** ha sido el primer juego en red para consola con comunicación por voz entre los jugadores.*

La experiencia On-line de PS2 estará disponible a través de cable y ADSL sin importar el proveedor

On-line testers

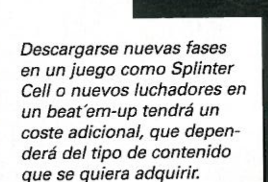


Los interesados en participar en las pruebas de la comunidad de juegos en red **PS2**, deberán tener una **PS2** y una conexión de banda ancha. En **http://es.playstation.com** deberán inscribirse y completar un cuestionario *On-line* para participar en las pruebas. Los aceptados podrán adquirir un «paquete de inicio» por 60 Euros.

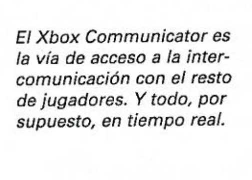
MICROSOFT

XBOX LIVE





Descargarse nuevas fases en un juego como Splinter Cell o nuevos luchadores en un beat'em-up tendrá un coste adicional, que dependerá del tipo de contenido que se quiera adquirir.



El Xbox Communicator es la vía de acceso a la intercomunicación con el resto de jugadores. Y todo, por supuesto, en tiempo real.

Desde el pasado 14 de marzo, ya está disponible el servicio de juego *On-line* **Live** de **Microsoft**. Unos días antes de su puesta en venta, nos desplazamos a las oficinas de **Microsoft** donde experimentamos las sensaciones de las experiencia *On-line* según **Xbox**. Será necesario tener la consola, conexión de banda ancha y el ***Starter Kit Xbox Live***, que permite jugar en red y hablar durante el juego con los rivales gracias al *Xbox Communicator* que incluye. Segun **Michel Cassius**, Director Europeo de la Plataforma **Xbox**, la infraestructura está lista para funcionar tras superar las rigurosas pruebas que se han realizado. Con **Xbox Live**, los jugadores pueden conectarse unos con otros en toda **Europa**, **Norteamérica** y **Japón**, pudiendo chatear con todos ellos y así compartir experiencias. El PVP recomendado del *kit* es de 59.99 Euros, e incluye una suscripción anual a **Xbox Live**, el auricular con micrófono *Xbox Communicator* y las versiones *demo On-line* de *MechAssault*, *MotoGP* y *Whacked!* Al estár equipada con un puerto *Ethernet*, lo que deberán hacer los jugadores es conectarse a cualquier red de banda ancha, sea el proveedor que sea, aunque sólo **Telefónica España** y **Auna** pertenecen al llamado Programa de Compatibilidad, que desarrollarán paquetes de conectividad y garantizarán una experiencia *On-line* satisfactoria. Esto no significa que las otras redes no funcionen, sino que **Auna** y **Telefónica** serán las más preparadas para ofrecer un servicio completo. Aparte de los versiónes *demo* especiales ya mentadas, ya se puede disfrutar de estos juegos compatibles con **Xbox Live**: *Mech Assault, Whacked!, Unreal Championship, Ghost Recon, Whacked!, NFL Fever 2003* y *Capcom vs. SNK 2 EO*. Además, existen varios títulos de **Xbox** que ofrecen contenido descargable (fases nuevas, etc...) en **Xbox Live**: *Splinter Cell, ToeJam and Earl III: Mission to Earth* o *MX Superfly*. Una vez conectados se podrá hablar en tiempo real con los rivales, modificar el tono de nuestra voz, crear nuestra propia lista de amigos y disponer de hasta 5 perfiles de usuario diferentes.



MOTO GP

Moto GP está llamado a ser una de las estrellas. Las posibilidades son inmensas, y lograr situarse en los primeros puestos de la clasificación mundial es todo un reto. Competirás tú contra el mundo.











Todos tenemos un lado oscuro.

Tu lado oculto.
El que te hace luchar.
Arriesgando tu vida.
Mostrando tu fuerza.
Ocultos en otra dimensión.
Los demonios acechan.
Orden o caos.
Tienes un compañero.
Donde quiera que vayas, irá contigo.
Gárgola por fuera.

PRIMAL

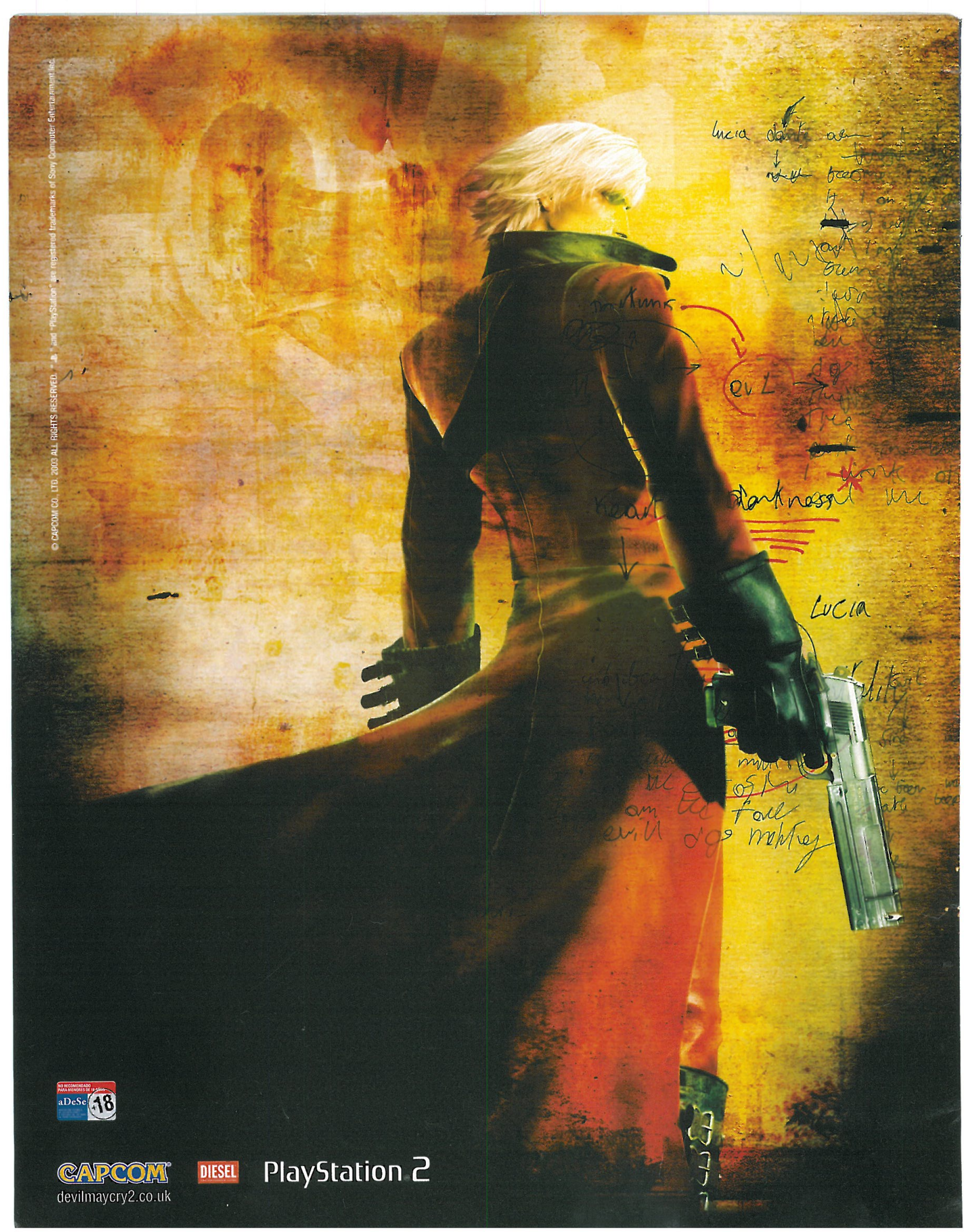
PlayStation 2

PlayStation 2

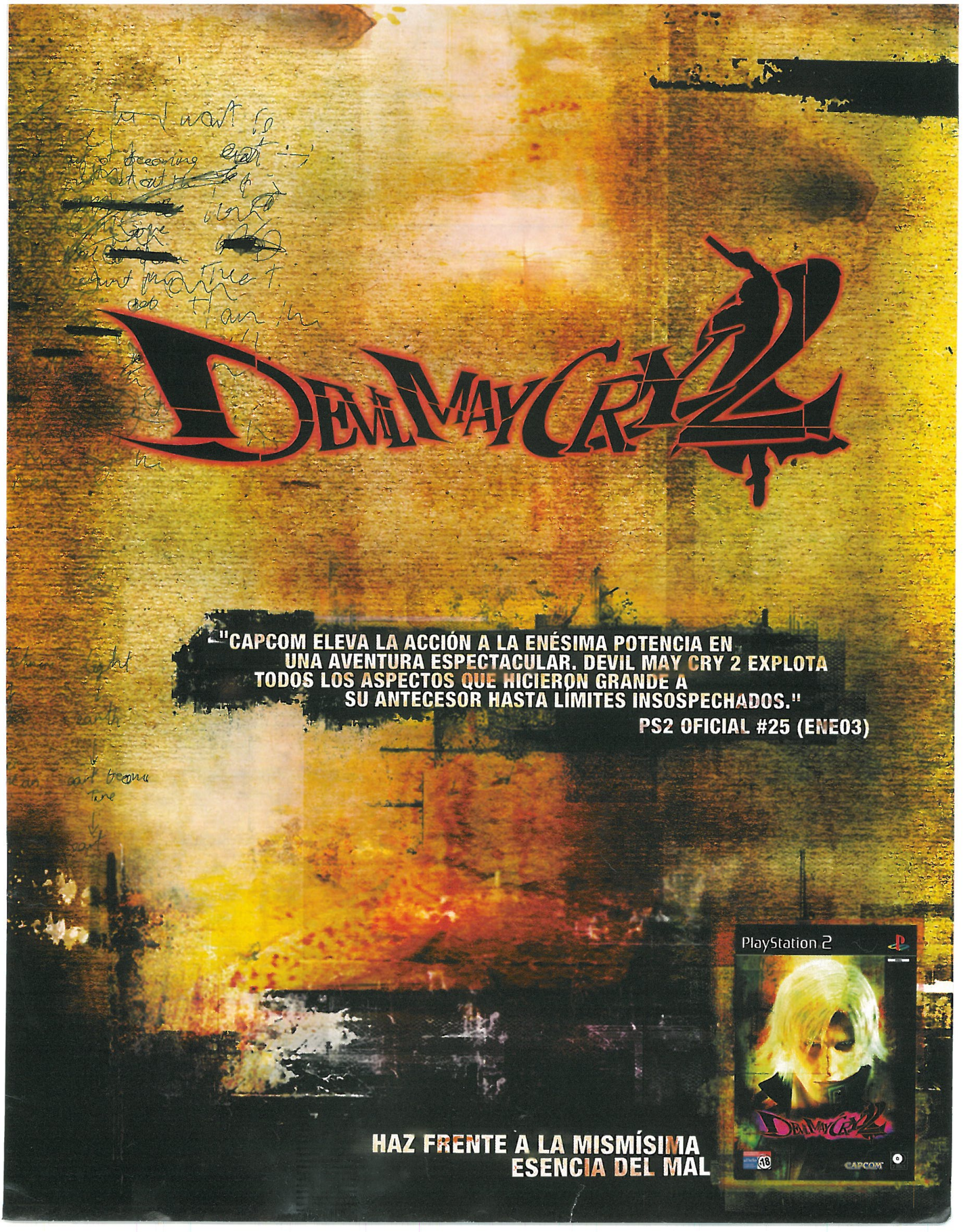
es.playstation.com

INSTINTO DESAFIO EL OTRO LADO

16 TBWA



Lucia
evil
darkness
Lucia
CAPCOM
DIESEL
PlayStation 2
devilmaycry2.co.uk
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


DEVIL MAY CRY 2
"CAPCOM ELEVA LA ACCIÓN A LA ENÉSIMA POTENCIA EN UNA AVENTURA ESPECTACULAR. DEVIL MAY CRY 2 EXPLOTA TODOS LOS ASPECTOS QUE HICIERON GRANDE A SU ANTECESOR HASTA LIMITES INSOSPECHADOS."
PS2 OFICIAL #25 (ENE03)
PlayStation 2
DEVIL MAY CRY 2
CAPCOM
HAZ FRENTE A LA MISMÍSIMA ESENCIA DEL MAL

GRUPO

Premios PlayStatio





A la izquierda **Marisa Casas,** Directora de Marketing de Grupo Zeta, **José Oneto,** del Comité Editorial, **Carlos Ramos,** Director General de la Unidad de Revistas y **Óscar Vecino,** Director Gerente de ISO.

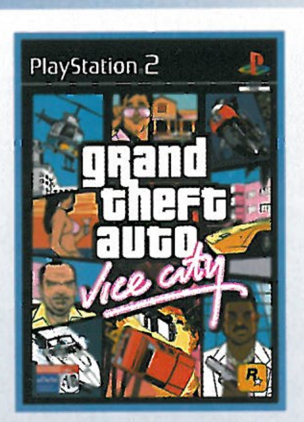




A la izquierda, ***José Luis Gómez****, Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación de Grupo Zeta, y* ***Jesús Maraña****, Director de Coordinación de Revistas* ***Grupo Zeta****.*

MEJOR JUEGO DEL AÑO 2002

1.- GTA VICE CITY
2.- FINAL FANTASY X
3.- METAL GEAR SOLID 2
4.- THE GETAWAY
5.- EL SEÑOR DE...: LAS DOS TORRES



Mercedes Rey, Directora de Marketing de **Proein**, recibe de **Carlos Ramos** el trofeo que acredita a *Vice City* como el mejor de 2002.



El 37% de los lectores de ***PS2RO*** *eligieron a* ***GTA Vice City*** *como el mejor juego del año.*

Mejor Juego de Conducción



1.- BURNOUT 2
2.- COLIN McRAE 3
3.- W.R.C. 2 EXTREME
4.- GT CONCEPT
5.- GTA VICE CITY

Mejor Juego de Aventura/RPG



1.- FINAL FANTASY X
2.- SEÑOR DE...: LAS DOS TORRES
3.- KINGDOM HEARTS
4.- METAL GEAR SOLID 2
5.- SEÑOR DE...: LA COMUNIDAD...

Mejor Juego de Plataformas



1.- HAVEN
2.- RATCHET & CLANK
3.- KINGDOM HEARTS
4.- CRASH BANDICOOT
5.- HARRY POTTER

ZETA

n 2 Revista Oficial



Marcos García y José Luis del Carpio, Director y Subdirector de PlayStation 2 Revista Oficial y Super Juegos, en el momento en que se comunicaban los premios de los lectores.

Por segundo año consecutivo, la publicación **PlayStation 2 Revista Oficial España** hizo entrega de los premios «**Los Mejores**» correspondientes al año 2002. Al evento acudieron la totalidad de las compañías distribuidoras de *software*, así como representantes de la dirección de **Grupo Zeta** y de la propia revista, encabezados por **José Luis Gómez**, Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación de **Grupo Zeta**; **Jesús Maraña**, Director de Coordinación de Revistas de **Grupo Zeta**; **José Oneto**, miembro del Comité Editorial de **Grupo Zeta** y **Carlos Ramos**, Director General de la Unidad de Revistas de **Grupo Zeta**. La entrega de los trofeos se realizó durante la celebración de una comida en el **Hotel Orfila**. Desde estas líneas queremos dar nuestra más sincera enhorabuena a los ganadores, animar a todos a seguir «regalándonos» títulos tan extraordinarios y agradecer a los lectores por ayudarnos a seleccionar entre lo bueno, lo mejor.

Mejor Juego de Acción/Shoot'em-up



1.- 007 NIGHTFIRE
2.- METAL GEAR SOLID 2
3.- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
4.- SEÑOR DE...: LAS DOS TORRES
5.- GTA VICE CITY

Mejor Juego Deportivo



1.- FIFA FOOTBALL 2003
2.- PRO EVOLUTION SOCCER 2
3.- NBA LIVE 2003
4.- VIRTUA TENNIS 2
5.- ESTO ES FUTBOL 2003

Mejor Juego de Lucha



1.- TEKKEN 4
2.- VIRTUA FIGHTER 4
3.- DRAGON BALL Z BUDOKAI
4.- KINGDOM HEARTS
5.- MARVEL Vs. CAPCOM



A la izquierda de estas líneas, ***Alejandro Bañeres*** *y* ***Juan Larrauri****, de* ***EA*** *instantes previos a la entrega de premios.*



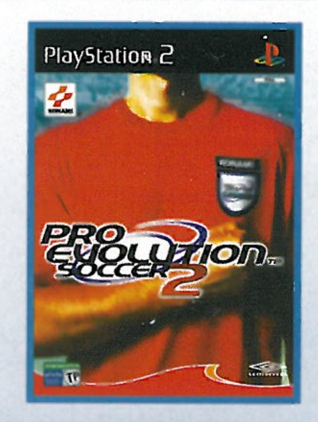


Asistieron representantes de toda la industria. Sobre estas líneas ***María Jesús López*** *de* ***Sony C.E.*** *y* ***Tim Chaney*** *de* ***Virgin Play****.*

Izaskun Urretabizkaia *de* ***Electronic Arts****,* ***Susana González*** *de* ***Konami*** *y* ***Alicia Sanz****, de* ***Sony C.E.***

PREMIO DE LA REDACCIÓN

1.- PRO EVOLUTION SOCCER 2

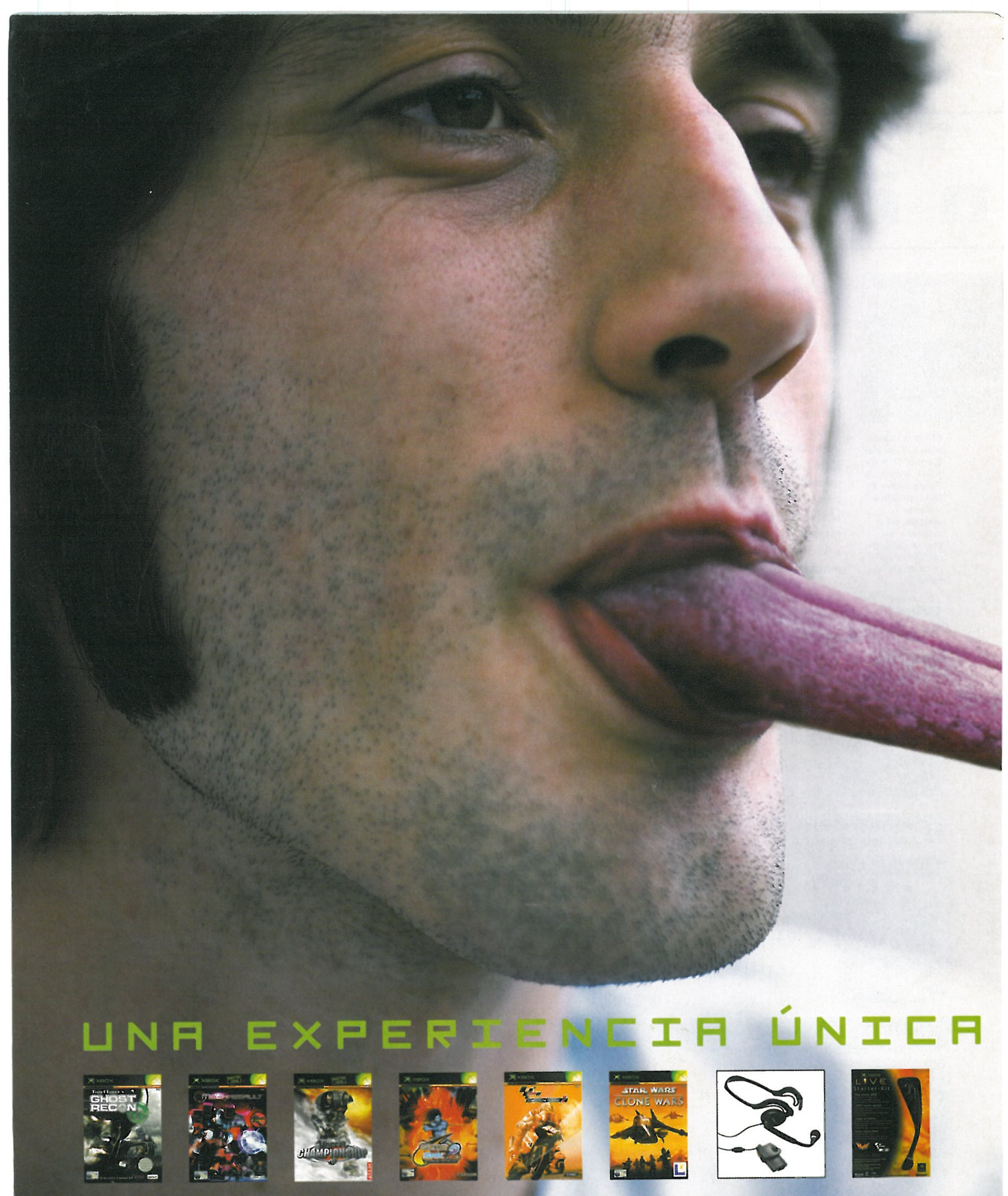


Atendiendo a criterios de jugabilidad y entretenimiento, *Pro Evolution Soccer 2* ha sido el título más sobresaliente del año para la redacción de **PlayStation 2 Revista Oficial**. **Susana González**, Directora de Marketing y RR. PP. de **Konami**, recibe el Premio de la Crítica por el extraordinario simulador futbolístico de la compañía japonesa.



Marcos García, Director de PS2RO y Super Juegos, entrega el galardón a Susana González por Pro Evolution Soccer 2.




UNA EXPERIENCIA ÚNICA
GHOST RECON
CHAMPIONSHIP
STAR WARS
CLONE WARS
LIVE
Starter-Kit

HABLA MIENTRAS JUEGAS.

Chatea con tus amigos, comenta estrategias y machaca verbalmente a tus enemigos con el Xbox Voice Communicator.

CREA TU PROPIO IDENTIFICADOR

Gracias a identificador personal podrás hacer crecer tu fama desde cualquier lugar.

SÁCALE MÁS PARTIDO A TUS JUEGOS

Descárgate niveles extra, armas y personajes.

BUSCA TU PARTIDA

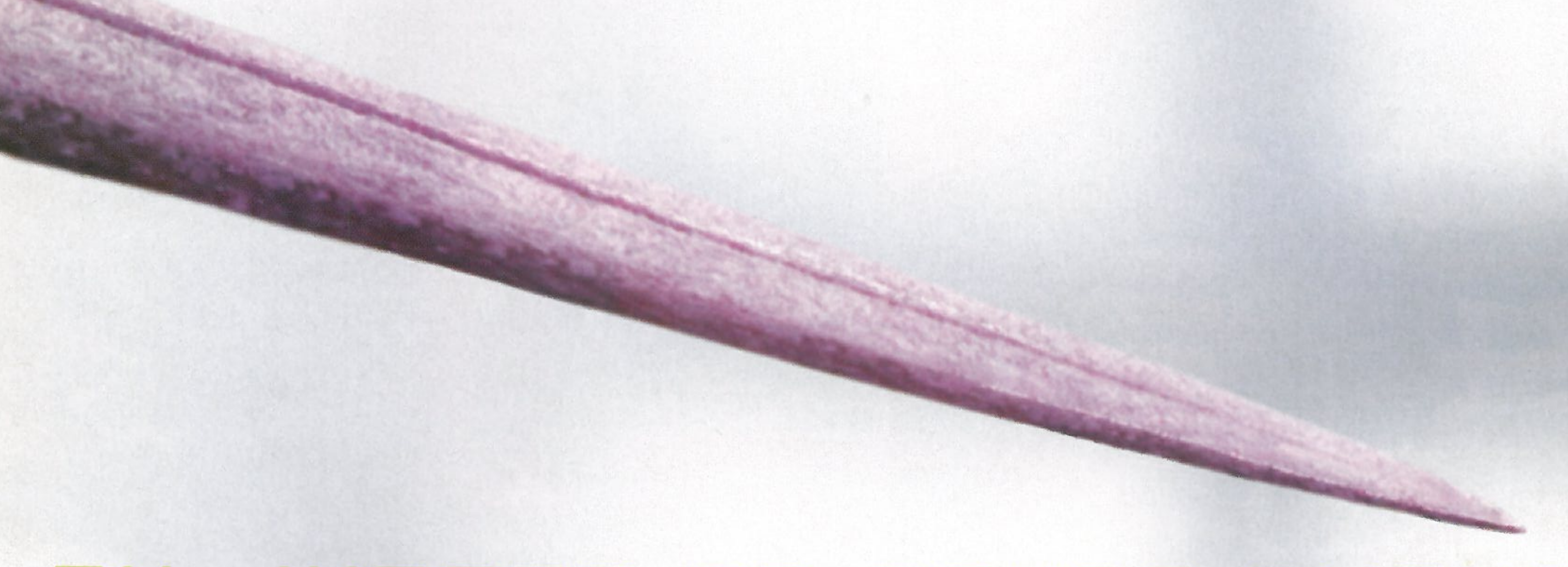
Con el OPTIMATCH™ encontrarás rápidamente contrincantes que estén a tu altura.

ENCUENTRA A TUS AMIGOS

Utiliza la lista de amigos para localizar a tus compañeros desde cualquier lugar, en cualquier juego.

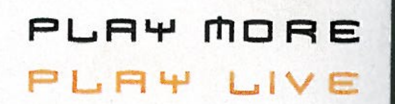
¿QUIERES SABER MÁS?

Entra en xbox.com/es/live



EN JUEGOS DE BANDA ANCHA.

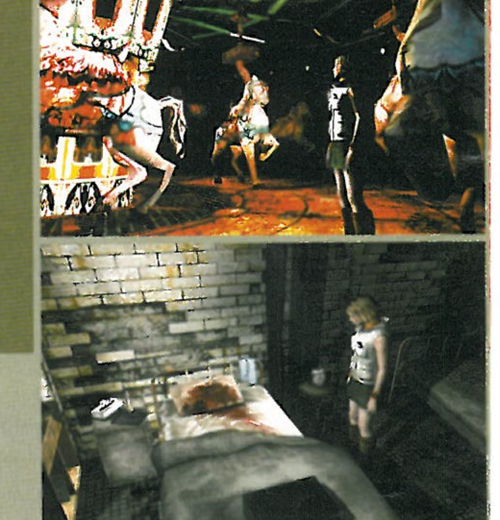
Requerimientos: Consola de videojuegos Xbox, una conexión de banda ancha compatible, una tarjeta de crédito válida y el Xbox *Live* Starter Kit (este kit incluye una suscripción de 12 meses a Xbox *Live*, los auriculares del Xbox Voice Communicator y 3 demos compatibles para Xbox *Live*).





Para asegurarse de que un juego es compatible con Xbox *Live*, comrpruebe si en la caja aparece el logo.

XBOX LIVE PERMITE JUEGO ONLINE



→ R. DREAMER

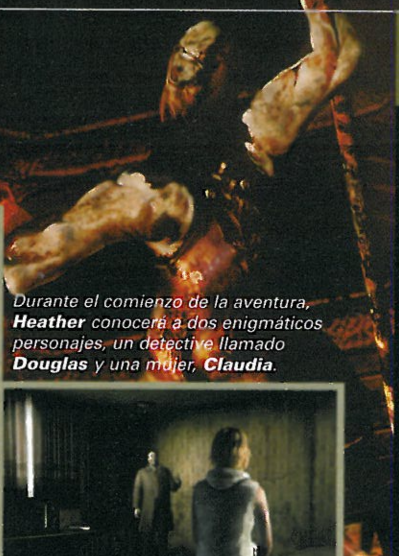
Silent Hill 3

Toda la tensión y sentimiento de agobio que ha caracterizado a los anteriores Silent Hill, continúan presentes en el último capítulo de la saga. Una vez más Konami, nos sitúa al borde de un ataque de nervios con un apartado gráfico espectacular y un enrevesado argumento repleto de sorpresas.

Quizá no sea ésta una de las sagas con más solera dentro de la historia del videojuego. Pero sí puede presumir como pocas de que cada uno de sus títulos ha sido realizado con un mimo extraordinario para alcanzar una calidad digna de un producto de primera fila. El grupo de desarrollo de **Konami** responsable de la saga *Silent Hill*, ha conseguido despertar nuestros instintos más primitivos en todas sus ediciones, pero por encima de todos el miedo. Una sensación de peligro inminente de la que es difícil escabullirse una vez sumergidos en la magistral ambientación. Con la tercera entrega, este equipo ha vuelto a encajar las piezas necesarias para que dicho efecto continúe atormentando al jugador. Al







*Durante el comienzo de la aventura, **Heather** conocerá a dos enigmáticos personajes, un detective llamado **Douglas** y una mujer, **Claudia**.*

contrario que en otras series que van perdiendo fuerza y capacidad de sorpresa, el universo de *Silent Hill*, a pesar de continuar explotando la misma fórmula, sigue siendo efectivo. Esto no significa que ***Silent Hill 3*** no haya sufrido cambios. El primero y más notable está en el apartado gráfico. **Konami** ha puesto en marcha su maquinaria para representar con increíble realismo escenarios y personajes. Resalta la precisión en la recreación digital de los rostros con una profusión de detalles espectacular. No sólo en cuanto a elementos, barba, arrugas, brillos, etc., sino también en lo que se refiere a expresiones faciales. Un trabajo que hace de cada escena una maravillosa representación de los actores virtuales del juego, resaltando de una manera única el desarrollo de la aventura. Por otro lado, en los escenarios se ha depurado el estilo «Silent Hill» hasta límites insospechados. En su vertiente normal, los emplazamientos ya resultan chocantes, pero cuando se produce el salto a la realidad alternativa nos su-

En la tercera entrega se continúa explotando el estilo gore que ha caracterizado siempre a Silent Hill. Los elementos desconcertantes para el mundo real se complementan con el cuidado aspecto desordenado y sucio en el mundo alternativo.



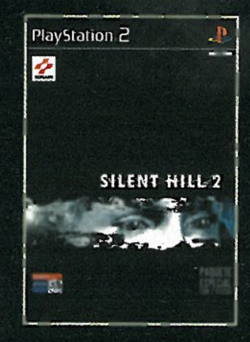
LA SAGA

Ya han pasado unos cuantos años desde que **Konami** nos sorprendiera con el primer *Silent Hill*. Y desde entonces hemos sido testigos de las aventuras más escalofriantes.



Silent Hill (PSone)

Hace cuatro años apareció el primer *Survival Horror* de **Konami** para **PSone**. **Harry** se embarcaba en una aventura casi suicida para hallar a su hija por las calles de una ciudad en los límites de la realidad, **Silent Hill**.



Silent Hill 2 (PS2)

El revuelo causado por *Silent Hill* originó una gran expectación cuando se anunció la segunda entrega. El público vio cumplidas todas sus expectativas. En esta ocasión el protagonista, **James**, acudía a **Silent Hill** para reunirse con su esposa, ya fallecida.



SH2: Inner Fears (Xbox)

Konami no ha querido privar a los usuarios de **Xbox** del mejor *Survival Horror*, con una edición de la segunda parte que incluye una fase completamente nueva protagonizada por **Maria**. El mismo título ha aparecido para **PlayStation 2** como *Silent Hill: Director's Cut*.



Silent Hill (Game Boy Advance)

La saga también cuenta con una versión para **GBA**. Un *remake* de la entrega para **PSone** que apareció en **Japón** en el 2001. El juego seguía un desarrollo novelado con diferentes alternativas a una pregunta e impresionantes secuencias.





MALAS INFLUENCIAS

Los creadores de *Silent Hill* nunca han negado sus fuentes de inspiración. Aunque en este tercer capítulo se aprecia claramente la influencia de una película, *La Escalera De Jacob*. Si desde la primera edición la estética y el aspecto de algunos monstruos recordaba al filme del director **Adrian Lyne**, ahora encontramos claras referencias como una estación de metro o el diseño digital de los vagones en el juego.



CENTRO COMERCIAL

El comienzo del juego es desconcertante. **Heather** se encuentra en un centro comercial que, después de hablar con un extraño, queda desierto. Aunque muy pronto comienzan a aparecer monstruos inverosímiles y la protagonista sólo pensará en buscar una salida.



EL METRO

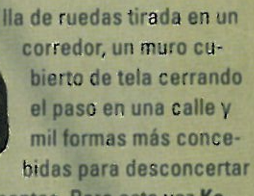
Cuando **Heather** entra en la estación de metro parece que es la única habitante de la Tierra. A excepción de las extrañas criaturas que también pululan por el subsuelo, tan sólo los pasos de la chica resuenan por los pasillos. Aunque también hay desagradables sorpresas.



LAS OFICINAS

Después de salir del suburbano, **Heather** llega hasta un edificio de oficinas en obras. Se repite la secuencia que tantas veces hemos visto en *Silent Hill*, tras una meticulosa exploración el inmueble sufre una terrible mutación que nos conduce hasta el mismísimo infierno.





*El motor gráfico de **Silent Hill 3** nos presenta un entorno mucho más detallado y fluido que su antecesor. Personajes y escenarios han sido recreados con un realismo increíble para llevar la tensión del jugador a cotas ilimitadas.*

merge en un mundo de locura. Como ha venido ocurriendo en las dos entregas anteriores, las paredes y el suelo se cubren de una capa de suciedad. Lo que antes parecía un lugar ordenado y limpio ahora aparece con elementos fuera de lugar, una silla de ruedas tirada en un corredor, un muro cubierto de tela cerrando el paso en una calle y mil formas más concebidas para desconcertar nuestras mentes. Pero esta vez **Konami** ha ido más allá, por ejemplo, añadiendo una textura que simula capilares sanguíneos que aportan vida a elementos inanimados del escenario confiriendo un aspecto realmente desagradable al entorno. Si aún así no se ha despertado la inquietud, ***Silent Hill 3*** sirve de guarida para una pléyade de monstruosidades capaces de poner en marcha nuestros mecanismos de defensa tanto por su aspecto como por los sonidos que emiten. Sin duda, esta edición cuenta con algunas de las criaturas más turbadoras de toda la saga. Para comprobarlo, basta con

Heather es la primera protagonista femenina de la saga Silent Hill



Konami ha vuelto a desarrollar un argumento enrevesado para sorprender al jugador a lo largo de todo el juego. Las secuencias juegan un papel fundamental para apuntalar la historia con escenas impactantes.



En **Silent Hill 3**, cuando **Heather** llega al metro busca el andén que le llevará hasta la estación de **Bergen St.**, la misma que visita **Tim Robbins** como **Jacob Singer** en la película. Y no es esta la única similitud entre **SH3** y La Escalera De Jacob. El diseño del interior de los vagones de metro también presenta ciertos elementos comunes. Quizá sea un homenaje a este interesante largometraje.





contemplar la consistencia blanduzca de estos seres cuando **Heather** los remata con la suela de sus botas. Aunque tampoco hace falta referirse a la fauna infernal del juego para sentirse intranquilo. Los personajes secundarios también se encargarán de sembrar la duda en la protagonista. Porque ***Silent Hill 3*** no podría ser un digno integrante de esta serie del *Survival Horror* sin un argumento retorcido y capaz de mantener nuestra expectación de principio a fin. De hecho, durante la primera hora de juego apenas podremos obtener una pista mínima de por qué **Heather** aparece de repente en un mundo de pesadilla. Tan sólo el primer diálogo con **Claudia** deja entrever que la protagonista resulta esencial para que algo o alguien consiga llevar sus planes a término. Pero esto lo iremos descubriendo en próximos números de la revista. Por ahora sólo nos cabe destacar que el juego se encuentra totalmente traducido al castellano y que tendremos que esperar hasta finales del mes de mayo para verlo en las estanterías de las tiendas de nuestro país.



Konami vuelve a demostrar su maestría a la hora de dar vida a la tercera entrega de la mejor saga de suspense de todos los tiempos

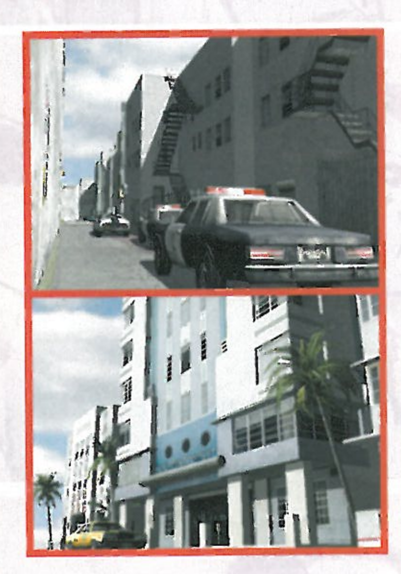
BANDA SONORA ORIGINAL

Dentro de las excelencias de la saga *Silent Hill* siempre nos hemos sentido atraídos por sus extraordinarias bandas sonoras. En cada entrega, **Akira Yamaoka** nos ha presentado sinuosas melodías que envolvían como un guante la increíble atmósfera del juego. El tono melancólico, en ciertos momentos casi lúgubre, de los temas principales se ha mantenido en esta tercera entrega. Aunque **Yamaoka** le ha dado un pequeño giro al estilo musical. Guitarras distorsionadas junto a una voz angelical.



DRIVER 3

DE LÚCAR



VOLVER A MIAMI

Como en *Driver*, las primeras pantallas que hemos visto son de la ciudad donde, desde entonces, ya no pueden ni vernos.

Faltan muchos meses, según parece no llegará antes de las próximas navidades, pero parece que el proyecto está ya muy avanzado y que sólo variarán pequeños aspectos con respecto a la mecánica de sus antecesores. Como recordarán muchos de nuestros más veteranos lectores, *Driver*, tanto la primera como la segunda parte, supuso una auténtica revolución dentro de los juegos de coches en **PSone**. Muchos habían intentado cosas similares, pero nadie hasta entonces había conseguido llevar a la práctica un proyecto tan ambicioso, tan colosal, tan realista y, sobre todo, tan emotivo. Hay quien insiste en que hay juegos más logrados, sobre todo si nos fijamos en el aspecto técnico, pero lo que pocos se atreven a negarle es el mérito de lograr que un universo urbano tan complejo y detallado como *Driver* fuera posible en una consola como **PlayStation**. Jamás antes habíamos disfrutado de un enjambre de calles tan grande, de un tráfico tan abundante y real, de un planteamiento tan inteligente, de unas persecuciones como aquellas ni de aquella impresionante jugabilidad. Para emocionarse no hacía falta entrar en las misiones... Un simple paseo por esas ciudades colmaba los sueños de la gran mayoría de los aficionados y eso es algo que no han olvidado en **Reflections**.

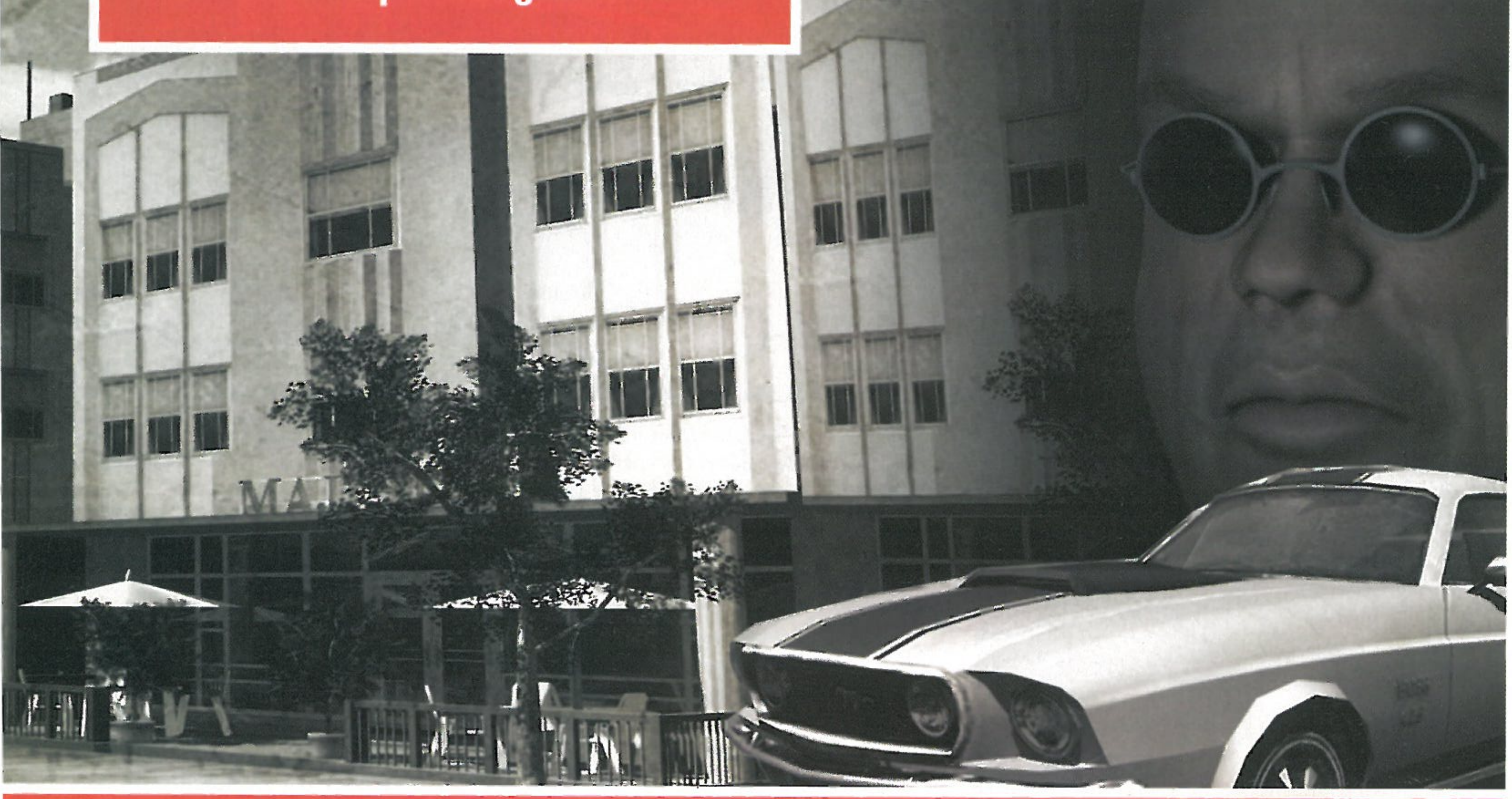
La extraordinaria y emblemática compañía británica ha decidido que ***Driver 3*** para **PS2** y **Xbox** beba de las mismas fuentes que sus antecesores. Es cierto, que se van a aumentar los objetivos a pie y que se van a incluir elementos de acción a base de disparo como en *GTA*, pero el peso y el valor fundamental de ***Driver 3*** seguirá estando en el placer de conducir. Para situarlo en un lugar entre las dos grandes referencias del género en **PS2** que han triunfado últimamente y que, de alguna manera, han tomado bastantes elementos del clásico de **Reflections**, ***Driver 3*** estará a mitad de camino entre *The Getaway* y *GTA Vice City*. Por simplificar el concepto o concretarlo con una

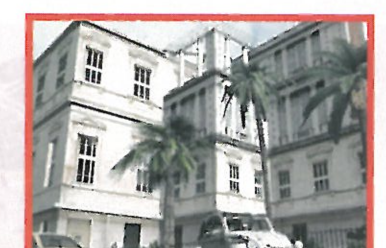


Aunque, aún falta mucho tiempo para que tengamos Driver 3 en nuestras manos, no hemos podido evitar compartir con todos vosotros las primeras imágenes y toda la información ofrecida por Infogrames.





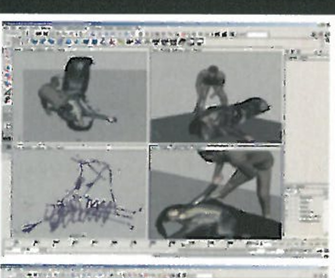


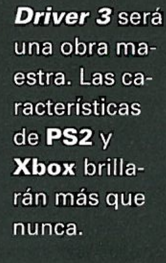


comparación sencilla, más emoción que en la conducción de *The Getaway* y menos disparos que en *GTA*, pero todo el realismo y espectacularidad de un *Driver* con las generosas características de la nueva generación de consolas. Ya no sufriremos ralentizaciones ni brusquedades y aquellas calles, siempre distintas, siempre impactantes, tendrán ahora un aspecto tan sumamente pletórico que será como si condujéramos en realidad por las calles de **Miami**, **Niza** o **Estambul**. En lo que se refiere a ▶

WORK IN PROGRESS

Reflections tiene un historial tan repleto de éxitos que no sería exagerado considerarlo como el mejor equipo de programación europeo. Conociendo algunas de sus creaciones (*Driver 1* y *2* o *Destruction Derby*), estamos seguros que ***Driver 3*** será una obra maestra. Las características de **PS2** y **Xbox** brillarán más que nunca.









REALISMO TOTAL

Aunque más de uno pueda pensar que luego variará la calidad de los escenarios y que su impresionante fotorrealismo sólo será palpable en determinadas cosas, tras ver los dos primeros vídeos del juego podemos aseguraros que ***Driver 3*** será una verdadera y total maravilla. Los miles de fotografías tomadas en las tres ciudades (**Miami**, **Niza** y **Estambul**) han servido para plasmar hasta el más mínimo detalle. Lo de *The Getaway*, por increíble que parezca, quedará a muchos años luz de calidad.

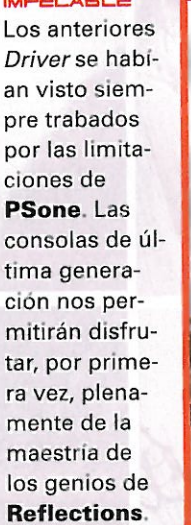


Arriba, podéis ver algunas de las fotografías en las que los programadores se han inspirado para recrear el alucinante ambiente del juego. No tendrá rival en esta materia.

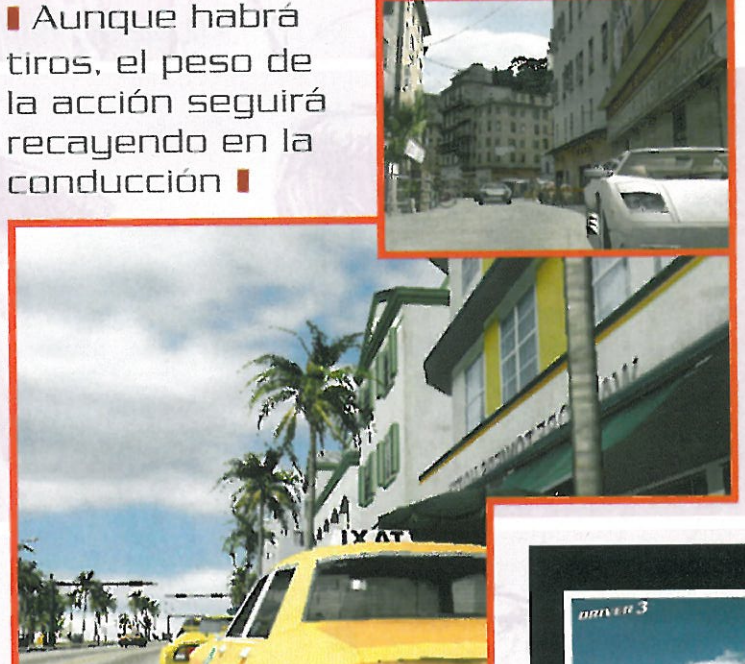
los coches, uno de los grandes logros de los anteriores *Driver*, volverán a hacer gala de la mejor dinámica y comportamiento sobre el asfalto y de unas impresionantes rutinas de daños, que llegarán a afectar desde el interior del vehículo a la pérdida de partes de la carrocería. Y si hay algo que nos hace soñar es pensar en la capacidad de **Reflections** para plasmar las diferentes características de cada coche e imaginarnos lo divertido que tiene que ser una persecución con un «Dos Caballos» o con un **Renault 4**, el famoso «4 Latas». Sólo por esos momentos merecerá la pena ***Driver 3***.

Cambiando de tercio, no hay mucha información sobre la nueva estructura de las misiones ni pistas sobre el argumento o del número de subjuegos, pero todo apunta a que tendrá similares trazas, aunque se van a incluir algunos elementos novedosos. El primero, ya lo mencionamos antes y es la acción a base de disparo con, lógicamente, un mayor número de objetivos a pie. Lo único que han

> Aunque habrá tiros, el peso de la acción seguirá recayendo en la conducción



IMPECABLE
Los anteriores *Driver* se habían visto siempre trabados por las limitaciones de **PSone**. Las consolas de última generación nos permitirán disfrutar, por primera vez, plenamente de la maestría de los genios de **Reflections**.



Con un «Dos Caballos» y toda la gendarmería detrás, seremos los más felices del mundo.

Gracias a la potencia de PS2 y Xbox, veremos el Driver perfecto

avanzado los programadores con respeto a las armas es que serán de fácil manejo y con cierta tendencia al automatismo. La otra gran novedad es la posible inclusión de algún elemento de *puzzle* u otras curiosidades típicas de las aventuras. No parece mucho, pero es absolutamente intencionado ya que, de alguna manera, muchas posibilidades ya han sido exploradas por sus rivales. De hecho, suponemos que tanto secretismo sólo se debe a una más que comprensible cautela: no dar pistas a los programadores de la competencia, que ya estarán trabajando en las siguientes entregas de *The Getaway* y *Grand Theft Auto*. Lo que no es un secreto para nadie, es que ***Driver 3*** va a luchar por el trono y que todos aquellos que disfrutaron con su competencia, caerán rendidos ante la demoledora presencia del juego de **Infogrames** y **Reflections**. Nosotros, los fanáticos número uno de *GTA* o *The Getaway*, creemos que ***Driver 3*** les va a superar de lejos tanto en calidad como en cantidad. Ahí es nada.

COCHES

Pilotar un *Mustang* o un *Diablo* es algo tentador. Sí, pero nada comparable a emular a **Gracita Morales** en *Sor Citroen* con un «Dos Caballos» perdiendo las aletas en plena persecución. Puede ser lo más divertido y pintoresco de toda la historia del videojuego de conducción.







ANNA

GAME BOY ADVANCE SP

Adiós a las pilas, adiós a los adaptadores de luz... La nueva consola portátil de Nintendo presenta grandes novedades que benefician sobre todo a la jugabilidad, además de conseguir que Game Boy sea aún más portátil que nunca. Descubre las múltiples ventajas SP...



VENTAJAS

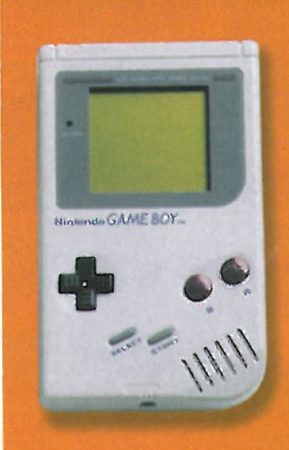
- Nuevo diseño más elegante y más pequeño.
- Pantalla abatible.
- Nueva pantalla LCD iluminada.
- Batería recargable de Iones de Litio.

Diseñar la portátil más portátil del mercado lleva su tiempo y muchos años de experiencia. **Nintendo** fue la pionera y, una vez más, se consolida como la soberana de este *hardware*. Desde 1989 no ha cesado en su empeño de perfeccionar su **Game Boy**, de hacerla más portátil y de mejor calidad técnica. Tal es así que, en menos de 14 años, han pasado por las manos de los usuarios 4 sistemas diferentes y ahora nos sorprende con un revolucionario modelo más avanzado de **GBA** que estará disponible en **España** a apartir del 28 de marzo de este mismo año y a un precio estimado que oscila entre los 129 y 139 Euros. **Game Boy Advance SP** nació como proyecto en el verano de 2001 de la mano de **Satoru Okada**, cuyo diseño (a cargo de **Kenichi Sugino**) y producto final ha sido todo un acierto. Así pues, respetando el concepto original de los 32 *bits* de la anterior consola, **GBA SP** presenta muchas novedades en cuanto a diseño y jugabilidad se refiere. Se ha mantenido el *hardware* de **GBA** con la capacidad de reproducir en pantalla más de 32.000 colores simultáneos y a gran re-

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Dimensiones: 82mm x 84.6mm x 24.3mm • Tamaño de Pantalla: 40.8 mm x 61.2 mm • Peso: 143 g. • Pantalla: LCD iluminada • Batería: Recargable de Iones de Litio, permite 10 horas de juego continuado con luz (18 horas sin luz) con una recarga de 3 horas • Resolución: 240 x 160 puntos • Más de 32.000 colores simultáneos • CPU de 32 bits con memoria incorporada • Modo Multijugador de hasta 4 jugadores mediante cable Game Link • Conexión con GameCube mediante cable GBA/GCN en los juegos diseñados para ello • Compatible con los juegos de la línea Game Boy • Precio: 129 Euros

GAME BOY:



1989 GAME BOY

Incorporaba un procesador de 8 *bits* y una pantalla de 4 tonos de verde y gris simultáneos. A pesar de sus limitaciones técnicas se crearon grandes títulos como *Mario Land* o *Zelda*.

PRESENTACIÓN OFICIAL

El pasado día 14 de marzo, Nintendo presentó en sociedad su nueva portátil de 32 bits iluminada y A Link To The Past para GBA





La presentación oficial ante los medios de comunicación de **GBA SP**, dirigido por **Nicolás Wegnez** (Jefe de Marketing de **GBA** y *Pokémon*), fue muy original. A oscuras y con tan sólo una linterna y el reflejo de las pantallas iluminadas de **GBA SP**, los asistentes al evento pudimos comprobar las ventajas de la nueva portátil. Asimismo, **Nintendo** preparó un concurso en el que los participantes compitieron y cooperaron en el modo multijugador de *Four Swords* de *The Legend Of Zelda*, que saldrá a la venta el 28 de marzo, el mismo día que **GBA SP**.

solución, pero gracias a la incorporación de una luz frontal en pantalla (lo cual permite al usuario jugar con luz o sin ella), la calidad de los juegos aumenta considerablemente ya que además de definir e iluminar elementos gráficos del juego, evita que la vista se fatigue y permite jugar en lugares oscuros y durante más tiempo. La escasa duración y el exceso de consumo de las baterías era el gran problema de las portátiles iluminadas, pero **Nintendo** ha ideado un sistema muy similar al utilizado en los teléfonos móviles para ahorrar su consumo y así evitar el empleo de pilas. Para ello, ha incluido una batería de Iones de Litio recargable en apenas 3 horas, ofreciendo a los usuarios más de 10 horas de juego continuado con luz (18 horas si está apagada). Además, al poseer las mismas funciones y ser compatible con sistemas anteriores, **GBA SP** permite el uso de todos los juegos diseñados hasta la fecha para **Game Boy**.

> La batería recargable que lleva incorporada GBA SP permite más de 18 horas de juego

PASADO Y FUTURO

Hoy en día más de 120 millones de personas poseen una consola portátil de la línea **Game Boy** de 8 *bits* y, según datos de **Nintendo**, más de 30 millones de usuarios tienen una **GBA**. Es por ello que, dada la gran aceptación y fidelidad de los usuarios, la compañía sacará a la venta en **España** medio millón de unidades durantes los primeros meses. Asimismo, irá acompañada de grandes títulos como *The Legend Of Zelda: A Link To The Past/Four Swords* (que verá la luz el mismo día que **GBA SP**, el 28 de marzo) y, entre otros juegos, los esperados *Pokémon Rubí* y *Zafiro* en julio. Y es que **Nintendo** nunca nos deja descansar, pues en estos 14 años de vida de **Game Boy** han programado más de 1.500 juegos entre los que se encuentran leyendas de gran éxito como *Wario Land* o *Donkey Kong Land*.

NUEVO MODELO

Nintendo ha diseñado tres modelos de **Game Boy Advance SP** de diferentes colores a gusto del consumidor: plata, azul y negro (con un acabado metalizado). Y, gracias a la incorporación de una pantalla abatible (que evita posibles agresiones), sus dimensiones se han visto reducidas casi a la mitad del tamaño de **GBA**. Además, aunque conserva el mismo número de botones funcionales que la anterior portátil de la compañía japonesa (A, B, Start, L y R) su colocación ha sido modificada respetando la distribución de los botones de los primeros modelos de **Game Boy** y totalmente independientes y separados de la pantalla abatible de la consola.







PROMOCIÓN ESPECIAL GBA SP

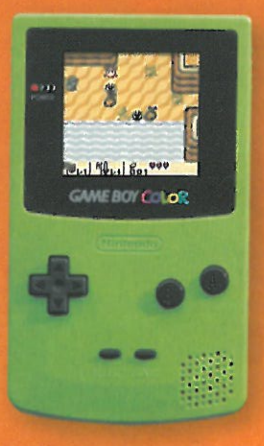
Si quieres conseguir 50 Euros para comprarte una GameCube , Nintendo te entrega un cheque regalo de 50 Euros con la compra de una GBA SP. Para ello, lleva el cupón que hay dentro de la caja de GBA SP a la tienda donde compres tu GC. Una vez adquirida la consola te sellarán el cupón, envíalo a Nintendo España y recibirás un talón de 50 Euros a tu nombre.

HISTORIA DE UNA PORTÁTIL



1996 GB POCKET

Además de reducir sus dimensiones, se diseñó una pantalla que ofreciera mejor contraste y una imagen mucho más limpia y clara. Después, y sólo en **Japón**, apareció **GB Ligth** con luz integrada.



1998 GB COLOR

Mucho más potente que la **Pocket**, contiene un procesador que funciona al doble de velocidad que la anterior, y con pantalla en color (con 56 colores simultáneos).



2001 - GB ADVANCE

Pantalla en color capaz de reproducir más de 32.000 colores, se incorporan 2 botones más (L y R) y se modificó el diseño vertical a horizontal.

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

Soul Calib

DOC

Después de poner el hardware de Dreamcast al límite con un título que se adelantó a su tiempo, Namco prepara la especialísima conversión de la segunda entrega de Soul Calibur, y tercera de Soul Edge, para las tres consolas de última generación.



Tras desmentir los primeros rumores, que hablaban de una versión doméstica inicial para **GameCube** en exclusiva (con sus posteriores conversiones a los demás sistemas), **Namco** ha puesto al fin a la venta en **Japón** su esperado ***Soul Calibur 2***, simultáneamente para las tres consolas de última generación. Secuela de uno de los *beat'em-up* más laureados de todos los tiempos, ***Soul Calibur 2*** evoluciona el original concepto de lucha con armas diseñadas por **Namco** para *Soul Edge*, añadiéndole nuevos elementos jugables y mejorando los presentados en **Dreamcast** con la anterior entrega (como el movimiento 3D, los *Guard Impact*, etc.). Técnicamente, el título de **Namco** promete superar incluso al im-



Presenta una introducción en formato MPEG-2, con calidad DVD y, al igual que en la anterior entrega, tendrá diferentes embus (exhibiciones generadas con el motor gráfico) para todos los personajes.

ur 2



Aunque la aparición de **Heihachi** en **PS2** y de **Spawn** en **Xbox** es sorprendente, el personaje exclusivo más impactante es de la versión **GC** de **Soul Calibur 2**. Nada menos que **Link**, el protagonista de la saga Zelda, se enfrentará a luchadores como **Nightmare** o **Yoshimitsu** con el inmejorable aspecto con el que aparece en la pantalla de abajo.

presionante *Tekken 4*, algo que dejará de manifiesto la versión para **Xbox**, que muestra unas texturas más detalladas que en las versiones de **PlayStation 2** y **GameCube**. Pero, a excepción de las diferencias visuales entre las versiones existentes, la mayor divergencia la marcará el contenido exclusivo; junto a un nuevo personaje para todas las versiones, creado por **Todd McFarlane**, llamado **Necrid** (que no estaba en la recreativa), encontraremos a **Heihachi** en **PlayStation 2** (con un modelado 3D más detallado aún que el aparecido en *Tekken 4*), **Spawn** en **Xbox** (suponemos que la consola de **Microsoft** carece de un personaje sufucientemente carismático) y **Link** (en su versión más adulta) para el *Soul Calibur* de **GameCube**. Aunque el título ya ha aparecido en el mercado japonés (lo hizo el 27 de marzo de este mismo año), nosotros tendremos que esperar hasta después del verano para disfrutar del *beat'em-up* 3D más esperado de la temporada.

Modos de juego



WEAPON MASTER

Soul Calibur 2 presentará nada menos que siete diferentes modos de juego entre los que encontraremos los modos *Arcade*, *Versus*, *Time Attack*, etc. El más interesante de todos es el *Weapon Master*, la evolución del *Edge Master* de *Soul Edge*, en el que jugaremos una especie de modo Historia donde podremos conseguir hasta 200 armas.

Personajes



EXCLUSIVOS

Junto a **Necrid**, personaje diseñado por **Todd McFarlane** (que estará disponible en todas las versiones), encontraremos sorpresas como **Spawn** en la versión para **Xbox**, **Heihachi Mishima** para el ***Soul Calibur 2*** de **PS2** y hasta la versión más adulta y agresiva de **Link**, el protagonista de *Zelda*, para la edición de **GameCube**.



Nightmare *es uno de los personajes que se han mantenido desde la anterior entrega. En el olvido han quedado* ***Sophitia*** *(sustituida por* ***Cassandra****) y* ***Hwang*** *(suplantado por* ***Yun Sung****).*

VIVENDI SPRING FAIR 2003

Berlín fue el marco elegido por Vivendi Universal Interactive para presentar a la prensa de todo el mundo sus principales lanzamientos para este año.

NEMESIS

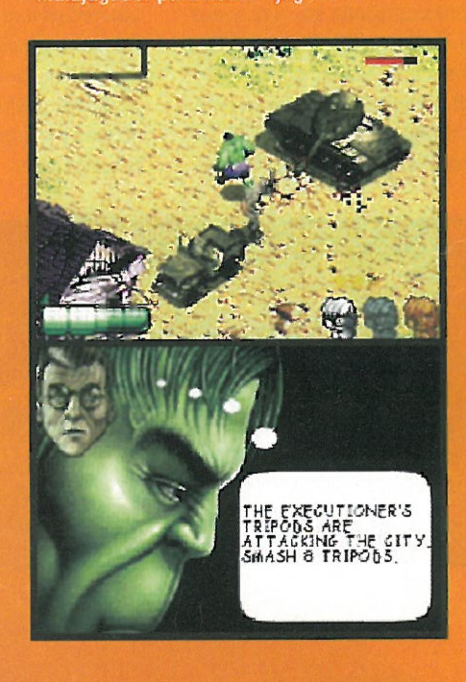
HULK [PS2-XBOX-GC]

Dirigida por **Ang Lee** y protagonizada por **Eric Bana** y **Jennifer Connelly**, la película basada en el irritable gigante verde de **Marvel** va a ser una de las grandes sensaciones de la cartelera veraniega. Y por supuesto, contará con su propia adaptación a videojuego, aunque en este caso la acción dará comienzo justo donde concluye el filme. Casi la totalidad de las 22 fases que componen esta producción de **Radical Entertainment** ofrecerán una mecánica de *beat'em-up* con **Bruce Banner** transformado en **Hulk**, mientras que en 5 niveles podremos manejarle bajo su apariencia humana, con un desarrollo parecido a *Metal Gear Solid*.

Aparte de los enemigos que aparecen en la película, el juego incluirá otros rescatados del cómic.

THE INCREDIBLE HULK [GBA]

Tomando como origen los cómics originales de **Stan Lee** y **Jack Kirby**, este *beat'em-up* isométrico (en el que no faltarán los *puzzles* y el enfrentamiento con villanos clásicos del tebeo) ofrecerá 33 fases, más de 30 horas de juego, e incluso un modo multijugador para hasta 4 jugadores.



BLOODRAYNE
[PS2-XBOX-GC]





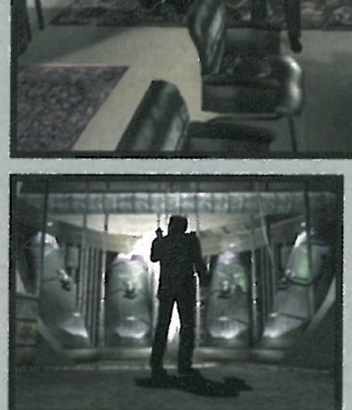
Hija natural de un vampiro y una humana, la agente **Bloodrayne** protagoniza una de las tramas más originales del año, que le llevará a perseguir ¡vampiros nazis por las praderas de **Argentina**! Esta peculiar heroína intentará detener a los muchachos de **Adolf Hitler** (en plena década de los 30) recurriendo a sus habilidades sobrehumanas y a un completo arsenal a lo largo de más de 20 horas de juego.

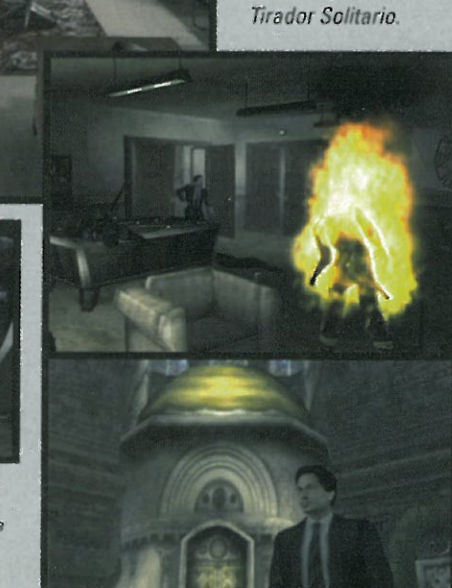


La presentación se desarrolló a pocos metros de la emblemática Puerta de Brandemburgo

THE X-FILES
[PS2-XBOX]

Sin lugar a dudas, el juego que más impresionó a los asistentes del **Spring Fair** fue este *Survival Horror* protagonizado por los agentes **Mulder** y **Scully**. ***The X-Files: Resist Or Serve*** cuenta con las voces originales de **David Duchovny** y **Gillian Anderson**, al servicio de un emocionante argumento construido por el equipo de guionistas de la serie de televisión. A lo largo de tres episodios, tendremos la oportunidad de combatir a un peligroso virus alienígena que está convirtiendo en zombis a los habitantes de un tranquilo pueblecito situado a los pies de las Montañas Rocosas. Dependiendo del personaje elegido, la mecánica tenderá a la acción o hacia la investigación. Junto a la pareja de agentes del FBI, los *fans* de la serie reconocerán en el juego al Fumador, **Skinner** y los tres componentes de *El Tirador Solitario*.

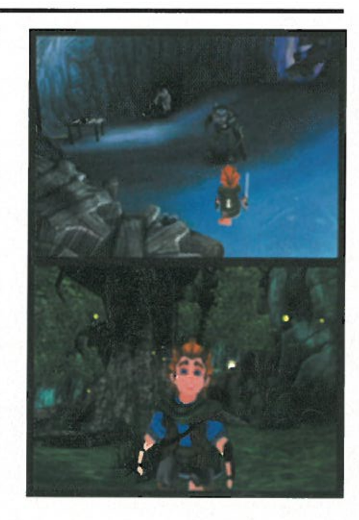




*Si eliges a **Mulder** el juego tenderá a la acción, mientras que la elección de **Scully** te permitirá dedicarte más a la investigación, e incluso ¡realizar autopsias!*

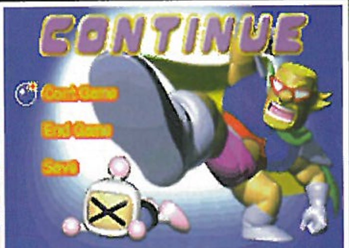
THE HOBBIT
[PS2-XBOX-GC]

Aunque en un principio se anunció como una exclusiva de **GameCube**, finalmente los usuarios de **PS2** y **Xbox** van a poder disfrutar de este *action RPG* inspirado en el primer libro de **J.R.R. Tolkien**. Todos ellos podrán acompañar a **Bilbo Bolsón** en esta increíble aventura a la que no faltarán el resto de inolvidables personajes del libro: **Gollum**, **Gandalf** o **Elrond**. Los creadores del juego nos confesaron la gran influencia que *Zelda* ha tenido en este juego.



BOMBERMAN
MAX RED & BLUE ADVANCE [GBA]

La influencia de *Pokémon* es evidente en esta nueva aventura del «bombero» de **Hudson**, que llegará al mercado en dos versiones diferentes: *Blue* (protagonizada por **Bomberman**) y *Red* (en la que manejaremos a **Max**). Conectando ambos juegos accederemos a 20 niveles secretos, sumados a los 80 iniciales.

BRUCE LEE
RETURN OF THE LEGEND [GBA]

Vicarious Visions ha resucitado al rey de las artes marciales para hacerle protagonista de uno de los mejores lanzamientos del año para **GBA**. Con reminiscencias a clásicos de la talla de *Dragon Ninja* y *Karateka*, **Bruce Lee** deslumbra por la animación de sus personajes y su adictiva y variada mecánica.




DIE HARD VENDETTA
[PS2]

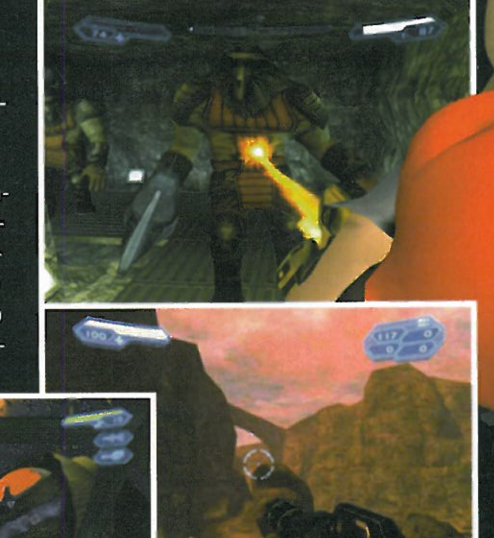
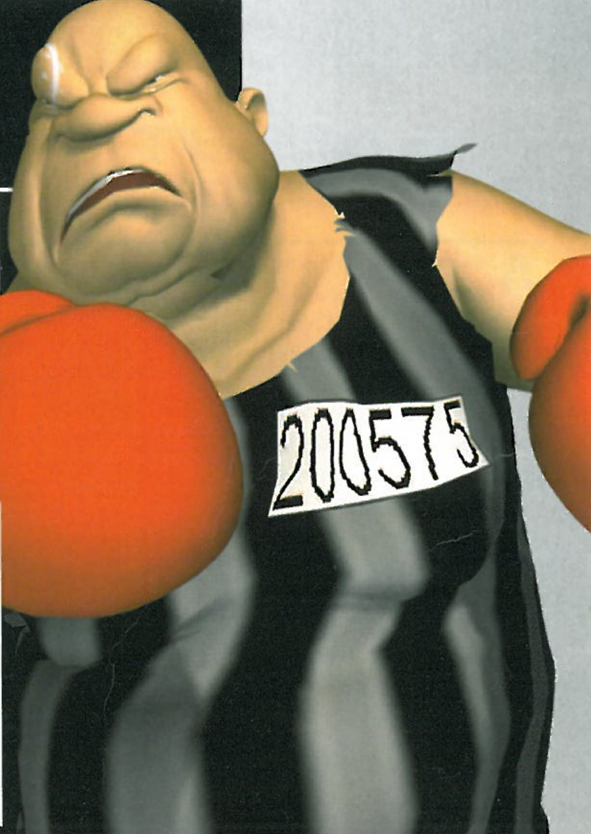


La principal exclusiva de esta versión **PS2** respecto a la entrega **GameCube** (comercializada hace unos meses) es un modo multijugador de hasta cuatro jugadores, con 14 arenas y más de 100 personajes a elegir. Por lo demás, este *shooter* es idéntico al de **GC**, y cuenta de nuevo con **Ramón Langa** prestando su voz a **John McClane**.

MACE GRIFFIN
BOUNTY HUNTER [PS2-XBOX-GC]



Entre los numerosos *shooters* presentados en el **Spring Fair 2003**, ***Mace Griffin Bounty Hunter*** destaca por proponer la fusión entre un *shoot'em-up* en primera persona al estilo *Halo* con combates espaciales a bordo de sofisticadas naves, todo ello sin engorrosas cargas de por medio. Pilotas tu nave hacia el carguero rival, te acoplas, abres la compuerta y empieza la ensalada de tiros. Además de participar en duros combates, tendrás que capturar a algunos de los mayores criminales de la galaxia.

SWAT GLOBAL STRIKE TEAM
[PS2-XBOX]

Argonaut está desarrollando para **Sierra** este emocionante *shooter* en el que, al igual en *SOCOM*, deberás hacer uso de un *Headset* (micro+auriculares) para comunicarte verbalmente y dar instrucciones a tus compañeros de comando. Sus propios creadores definen a ***SWAT Global Strike Team*** como la perfecta combinación de los elementos estratégicos del *SWAT 3* de **PC** con la acción *arcade* de *Virtua Cop*. Ambas versiones, **PS2** y **Xbox**, llegarán al mercado español totalmente localizadas al castellano, con el objetivo de atraer tanto a los fanáticos del género como a aquellos usuarios que jamás han probado un *shoot'em-up* en 1ª persona. Sus cinco capítulos ofrecerán 22 misiones para un único jugador, y diez más para disfrutar en modo Cooperativo.



BARBIE
RIDING ADVENTURE
[PS2-XBOX-GC]



La muñeca más famosa del mundo protagoniza una cautivadora aventura dirigida a niñas de 6 años en adelante. En ella, **Barbie** demostrará sus grandes dotes como amazona, ya sea saltando obstáculos como capturando a lazo otros caballos.

WHIRL TOUR
[PS2-GC]

¿El patinete un deporte extremo? Al menos es lo que quiere demostrar **Papaya Studios** con este simulador a lo *Tony Hawk's Pro Skater*, en el que podrás realizar todo tipo de acrobacias sobre patinetes motorizados.

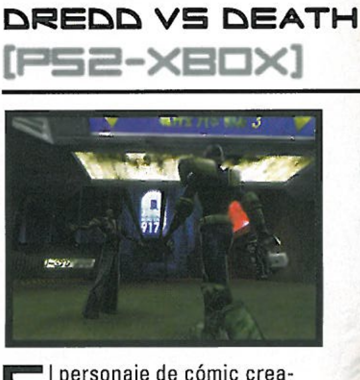


BLACK & BRUISED
[PS2-GC]

Como ya hicieran antes *Super Punch-Out* y *Ready 2 Rumble*, ***Black & Bruised*** recurre al humor y la estética del dibujo animado para restar dureza a un deporte tan violento como el boxeo. Mediante el *cell-shading* y una cuidadísima animación con más de 30 gestos diferentes por personaje, **Digital Fiction** ha dado vida a 19 púgiles diferentes, que combatirán sin descanso para lograr la victoria en seis modalidades de competición.

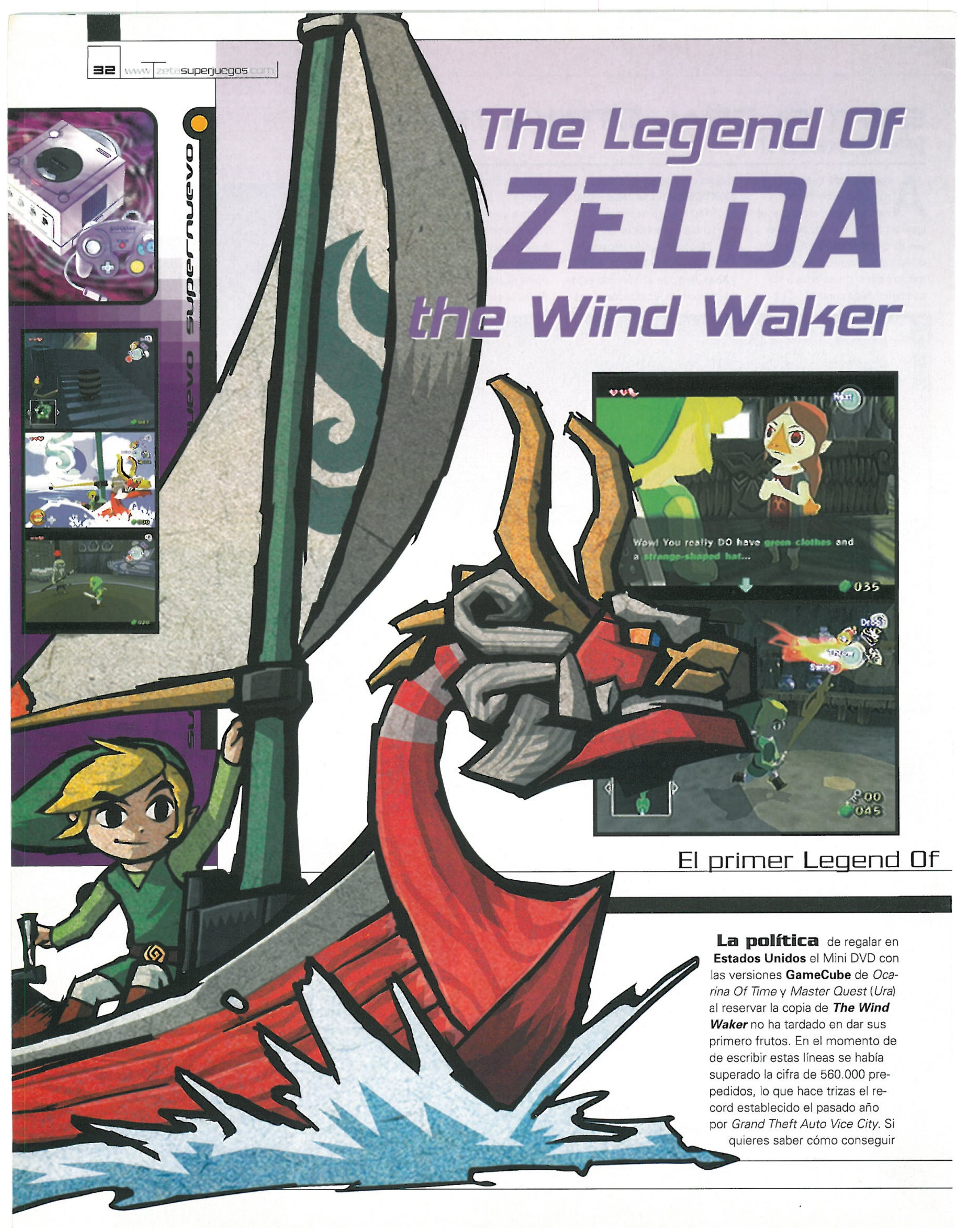


JUDGE DREDD
DREDD VS DEATH
[PS2-XBOX]



El personaje de cómic creado por **Wagner** y **Ezquerra** es la estrella de este *shooter* en 1ª persona, obra de **Rebellion** (autores del mítico *Alien Vs. Predator*). En su papel de policía, juez y ejecutor, **Dredd** debe dar cuenta de todo el lumpen de *Mega-City One* y de su más peligroso rival, el juez **Death**. Habrá que esperar a septiembre para ver este juego, en el que no faltarán los niveles multijugador.





The Legend Of ZELDA the Wind Waker

El primer Legend Of

La política de regalar en **Estados Unidos** el Mini DVD con las versiones **GameCube** de *Ocarina Of Time* y *Master Quest* (*Ura*) al reservar la copia de ***The Wind Waker*** no ha tardado en dar sus primero frutos. En el momento de de escribir estas líneas se había superado la cifra de 560.000 pre-pedidos, lo que hace trizas el record establecido el pasado año por *Grand Theft Auto Vice City*. Si quieres saber cómo conseguir

▮ The Wind Waker estará en las tiendas el próximo 3 de Mayo, para conmemorar el primer aniversario de vida de GameCube en Europa ▮



El sistema de combates de ***The Legend Of Zelda The Wind Waker*** *es exactamente el mismo que en Ocarina Of Time. La cámara siempre acompaña la espalda de* ***Link****, para ofrecerte en todo momento una buena visión de tu enemigo.*

El título del juego hace referencia a la habilidad de ***Link*** *para manejar los vientos a su antojo, gracias a una batuta mágica. Con ella podrá abrir nuevas rutas para su barca de vela.*

LINK, UN ACTOR DEL MÉTODO

El rostro de **Link** es uno de los mayores prodigios obrados por el *Toon Rendering*, el peculiar *look* gráfico adoptado por **Nintendo** para este juego. A lo largo de la aventura podréis ver como **Link** se emociona, pone ojos de sospecha, se enfada... Es un auténtico espectáculo.

Zelda para GC pulveriza el record de prepedidos en Estados Unidos

Género > Action RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

tu copia de *Ocarina Of Time*, pasa la página. Pero antes, tómate unos segundos para deleitarte con las primeras imágenes de ***The Legend Of Zelda: The Wind Waker*** con textos en inglés. Hasta Mayo no podremos disfrutar de la versión española, pero estas pantallas nos acercan un poquito más al lanzamiento **GameCube** más esperado de los últimos meses. En el número 128 de **SuperJuegos**, con motivo de la aparición del juego en **Japón**, ya os desvelamos un sinfín de curiosidades acerca de ***The Wind Waker***: de su revolucionario diseño gráfico, bautizado por **Nintendo** como *Toon Rendering*, de las más de 40 horas de juego que ofrecerá, de la parlanchina barca que sirve de vehículo a **Link**... Pero hay noticias nuevas. Noticias que hablan de un proyecto de volver a llevar la saga *Zelda* a **GameCube** en un futuro no muy lejano, con el **Link** adulto mostrado en el **Space World 2000**, o acerca de la intención de **Miyamoto** de recurrir al *Toon Rendering* para crear un juego totalmente diferente. No dejan de ser simples rumores que el tiempo confirmará o no. De lo único que podemos estar seguros es de que el próximo 3 de Mayo ***The Legend Of Zelda: The Wind Waker*** llegará a las tiendas españolas, con textos en castellano. No se me ocurre mejor conmemoración posible para el primer año de vida de **GameCube** en **Europa** que disfrutar de ella con este juego, el último episodio (hasta el momento) de la saga de *Action RPG* más legendaria de la Historia de los videojuegos. Pasan los años, las consolas se hacen más sofisticadas, los juegos incrementan su realismo y su calidad gráfica, pero en el fondo lo único que distingue a los grandes clásicos de las «estrellas de una tempora- ▸



Ocarina Of Time para GC

¡Sólo las primeras 15.000 unidades de Wind Waker lo incluirán de regalo!

El que avisa no es traidor. Según nos ha confirmado **Nintendo España**, el Mini DVD-ROM con las versiones **GC** de *Ocarina Of Time* y *Master Quest* sólo vendrá incluido en los 13.000 packs de **GameCube+*The Wind Waker***, a la venta a partir del 3 de mayo. En cuanto al juego por separado, sólo las primeras 15.000 unidades incluirán este valioso extra. Cuando se agoten los *packs* y los juegos, el Mini DVD-ROM se converti- rá en un item de coleccionista, al que los años no harán sino multiplicar su valor en el mercado. Nosotros ya hemos jugado con él, y os podemos decir que el suavizado de texturas le sienta como un guante. Eso sí, los textos estarán en inglés.

*Que no os engañe su aspecto infantil. **Link** es todo un diablo a la hora de manejar la espada.*

*Estas pantallas de **N64** no hacen justicia a la versión **GC** de Ocarina. Por desgracia, al funcionar sólo a 60Hz, nos ha sido imposible capturar imágenes de la beta de **Nintendo**.*

De nuevo, Miyamoto, el rey Midas de Nintendo, convierte en oro todo lo que toca

da» es la chispa, ese «toque» imposible de copiar, al alcance de sólo unos pocos. **Miyamoto** ejerce esa magia desde hace décadas, y con cada nuevo juego sigue demostrándonos porqué es el activo más valioso de **Nintendo**. ***The Wind Waker***, al igual que el insuperable *Ocarina Of Time*, te arropa con su atractiva mecánica, con el encanto de sus gráficos, y ya no te deja escapar hasta que los créditos finales irrumpen en tu televisor. Y entonces no reparas en lo bien que lo has pasado en compañía de **Link**, sino en cuanto tiempo tendrás que esperar hasta revivir la magia. Pero no nos amarguemos por algo que sucederá dentro de muchos meses. Ahora es el momento de sentarse y saborear cada segundo de ***The Wind Waker***. Y disfrutar. Al fin y al cabo, para eso nacieron los videojuegos. NEMESIS

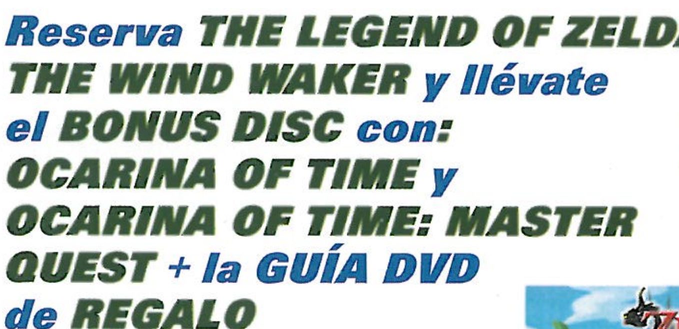
CENTRO MAIL

EXCLUSIVA
Centro MAIL

RESÉRVALOS YA

Disponible a partir del 3 de mayo de 2003.

¡EDICIÓN LIMITADA!



199

GAME CUBE PLATINUM
+ THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
+BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST
+ GUÍA DVD
+ GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME



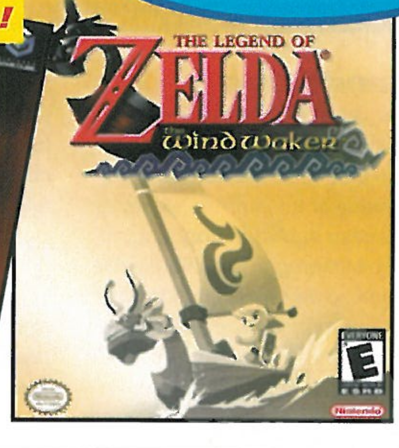
EXCLUSIVA
Centro MAIL

Reserva THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER y llévate el BONUS DISC con: OCARINA OF TIME y OCARINA OF TIME: MASTER QUEST + la GUÍA DVD de REGALO

¡EDICIÓN LIMITADA!



59,95



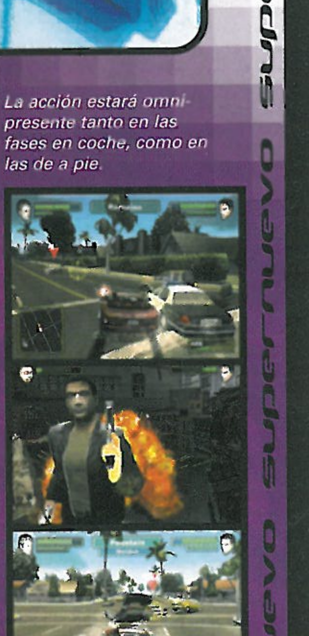
Disponible a partir del 3 de mayo de 2003.

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de abril

pedidos por internet www.centromail.es

True Crime: Streets of L.A.



La acción estará omnipresente tanto en las fases en coche, como en las de a pie.



VOLANDO BAJO
La gran velocidad de las persecuciones provocará numerosos saltos.



DISPAROS
Apuntar bien a la primera será vital para poder abrirnos paso sin caer.



NICK KANG
Éste es el expolicía que protagoniza la historia.









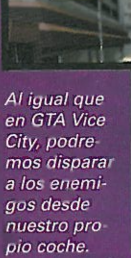
*La acción transcurre íntegramente en las calles de la ciudad de **Los Ángeles**.*

Al estilo de GTA Vice City, True Crime ofrece acción y conducción a partes iguales



*Deportivos de todo tipo, gran variedad de armas y la presencia de la policía son algunos de los mejores ingredientes de la nueva propuesta de **Activision**.*







Al igual que en GTA Vice City, podremos disparar a los enemigos desde nuestro propio coche.

Dos en uno







Con la aventura como hilo argumental, el juego se divide en dos géneros: conducción y misiones a pie. Estas últimas las protagonizan los disparos y las peleas cuerpo a cuerpo, al más puro estilo de las películas orientales de artes marciales, tan populares en su día.

Un prometedor rival para GTA y Runaway

Género > Conducción/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Luxoflux País > Estados Unidos

Cuando una fórmula funciona, es hasta cierto punto lógico que las demás compañías «copien» a otras e intenten hacerse un hueco entre la oferta existente. Es el caso de **Activision**, que no se limita a programar una especie de clónico de *GTA*, sino que además incorpora detalles personales que pretenden diferenciar y añadir un plus de interés a su juego. En *True Crime: Street Of L.A.* descubriremos que la fórmula explotada por **Rockstar** y sus **GTA** tiene todavía mucho que ofrecer. De esta forma, conducción y acción a pie comparten protagonismo en un título que ofrece 20 complejas misiones con diferentes objetivos, repletas de persecuciones, luchas cuerpo a cuerpo y disparos. La acción transcurre en las calles de **L.A.**, en un escenario de más de 1000 metros cuadrados en los que el protagonista, **Nick Kang**, pondrá a prueba sus habilidades al volante para hacer frente a los sindicatos del crimen, que han hecho suya la ciudad. Además, **Nick** deberá demostrar su pericia con el uso de la gran cantidad de armas que hay diseminadas por el juego, y que serán casi tan importantes como los coches para llevar a buen fin las diferentes misiones. El punto original del juego lo protagonizan las peleas cuerpo a cuerpo. Secuencias cinemáticas y todo un repertorio de patadas y puñetazos al más puro estilo de las películas de **Bruce Lee**, añaden un toque personal a un juego que, si todo sigue como parece, luchará codo con codo con *GTA: Vice City* y *Runaway* para convertirse en el favorito de los usuarios. **THE SCOPE**

Más de 1.000 metros cuadrados de Los Ángeles conforman el escenario del juego

Tao Feng posee los personajes tridimensionales mejor modelados que hemos visto nunca

*El mismísimo **John Tobias** ha sido el encargado del diseño de la mayoría de los personajes del juego.*

Los ataques KI sólo podrán realizarse cuando la barra designada para tal efecto se encuentre al máximo. Contra la mayoría no sirve de nada defenderse.

Los fotorrealistas cuerpos de los personajes se llenarán de heridas y moratones a medida que van encajando golpes.

INTERACCIÓN
Los elementos que constituyen el escenario pueden ser destruidos o utilizados para atacar.

HUESOS ROTOS
Si nos defendemos durante demasiado tiempo, nos partirán un brazo o una pierna.

Para realizar los combos más grandes será indispensable pasar por el entrenamiento avanzado.

Tao Feng: Fist Of The Lotus

La respuesta de Tobias a MK: Deadly Alliance

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Studio Gigante País > Estados Unidos

Mientras **Ed Boon** se enfrascaba en el desarrollo de la quinta entrega de *Mortal Kombat*, **John Tobias**, su compañero en **Midway** y cocreador de la sangrienta saga de *beat'em-up*, creaba, junto a exdesarrolladores de **Midway** como **Mark Penacho**, **Studio Gigante** y lo que será su primer gran éxito ***Tao Feng: Fist Of The Lotus***. Aunque hay ciertos detalles que recuerdan inevitablemente a *MK*, **Tobias** ha creado un título de lucha capaz de sorprender por su originalidad en ciertos aspectos y por su motor gráfico, posiblemente el más potente jamás creado para un *beat'em-up* de las características de ***Tao Feng***. El modelado 3D de cada uno de los personajes es impresionante; todos ellos están animados con técnicas de *motion capture* y la calidad de sus texturas, recorridas en todo momento por un conseguido efecto de *Bump Mapping*, rozan la perfección. Su jugabilidad presenta un complicado sistema de *combos* y elementos como la posibilidad de romper un brazo o una pierna a nuestro contrincante (a modo de *Guard Break*), con lo que su fuerza se reducirá en un 50% (y su aspecto se verá modificado). Si se modifican ciertos altibajos en el control y la jugabilidad de ***Tao Feng***, este título puede convertirse en uno de los *beat'em-up* del año. **DOC**



El KI, o energía mágica, puede ser utilizado con golpes especiales o para sanar un hueso roto.



supernuevo

La opción Simulación nos obligará a regular aceleración y frenada, dependiendo del ángulo de inclinación, para no perder adherencia.





MODO CHALLENGE
En esta modalidad tendremos acceso a 100 pruebas diferentes.



VISTA INTERIOR
La lograda vista en primera persona es una de las grandes novedades de ***MotoGP3***.



LA LLUVIA
El efecto creado con la lluvia en primera persona es absolutamente real.

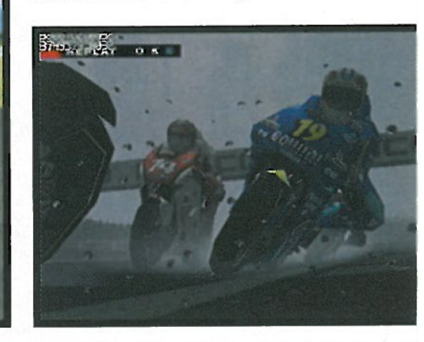


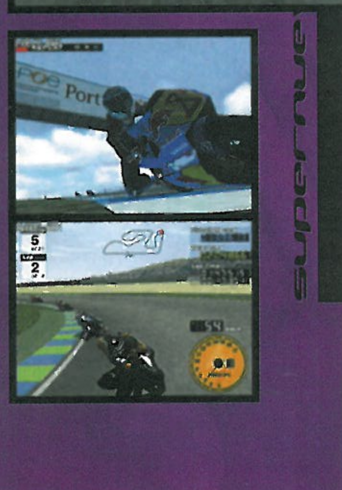


Las grandes novedades de la tercera entrega son la inclusión de cinco nuevos circuitos y la nueva vista del piloto



Podremos elegir dos vistas de entre cinco para la carrera, 3ª y 1ª persona, la nueva del piloto y las microcámaras delantera y trasera.











Moto

Namco vuelve a sorprendernos con la prueba reina

Género > Simulador Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Namco País > Japón

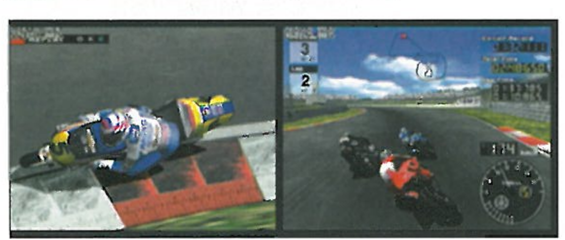
La tercera entrega de *Moto GP* llega con mejoras sustanciales y más opciones de juego que nunca, además de seguir siendo la única posibilidad para disfrutar de la máxima categoría del Gran Premio de Motociclismo. Ésto no tranquiliza a su grupo de programación, **Namco**, ya que en cada entrega ha ido aumentando su calidad audiovisual además de ofrecer una mezcla perfecta entre el *arcade* y simulación. La principal novedad de ***MotoGP3*** es la nueva vista de piloto, que nos ofrece la posibilidad de correr observando la instrumentación específica de cada máquina, cuentavueltas y velocímetro. También podremos ver las características de la estructura como carenado, horquillas, semimanillares o la transparente cúpula con sus brillos y destellos polarizados que se suman al conjunto para causar el mayor realismo posible. La nueva incorporación del autofrenado en el nivel Fácil consigue mostrarnos la dosificación de la aceleración y la frenada en las curvas, preparándonos para conseguir buenos resultados al subir de dificultad. Como contrapunto, la novedosa opción de hacer independientes el freno trasero del delantero, complicando el manejo y así acercarnos más a la simulación. También podremos manejar el peso del piloto para contrarrestar las fuerzas de aceleración y frenado de la moto, que tienden a levantar la rueda delantera o trasera respectivamente. Dentro de los 6 modos de juego de ***Moto GP3*** encontramos el ya conocido modo *Challenge*, pruebas de habilidad contra el crono en los que han incrementado los desafíos hasta llegar a 100, además de contener 20 circuitos personalizados. Nuevas posibilidades en *Multiplayer*, dos jugadores podrán batirse en duelo o competir contra los demás pilo-







MotoGP3 cuenta con la licencia oficial **Dorna Sports** que nos ofrece todas las marcas del campeonato tanto en la publicidad como en las motos y sus pilotos.





Entrevista con los Programadores

LEAD PROGRAMMER:

¿Qué características crees que son clave en la jugabilidad de MotoGP3?

En primer lugar, el hecho de que puedan jugar 4 personas simultáneamente. También es excitante correr para alcanzar la primera posición teniendo en cuenta la anchura del circuito. Otro aspecto importante reside en que hemos incluido 15 circuitos reales y que se han incrementado el número de retos a 100.

¿En qué difiere está versión del juego de las dos primeras entregas?

La diferencia más significativa es la inclusión de un nivel de dificultad Fácil. Se ha hecho pensando en que un mayor número de gente disfrute del juego, pues permite al jugador recorrer el circuito sin apenas esfuerzo.

¿Cómo ha sido la experiencia de trabajar con Dorna Sports?

Dorna ha resultado de gran ayuda. Ha suministrado un montón de información que fue esencial para llevar a cabo el juego. No hubiéramos podido dar forma a un título tan realista sin la asistencia de **Dorna**.

DIRECTOR DE SONIDO:

¿Cuál fue el aspecto más complejo en la producción de efectos de sonido?

La tarea más difícil consistió en reproducir las características de los motores de sonido. Utilizamos los sonidos grabados de máquinas reales, que después pasaron por el proceso de edición, dependiendo del modelo del motor. Sintetizamos los sonidos para combinarlos juntos y así conseguir el rugido característico de cada máquina.

¿Se escucha al público en el juego?

Sí, hemos utilizado algunos sonidos como bocinas y petardos en el juego. Creemos que no sólo los motores dan realismo, si no que también era necesario incluir sonido ambiente. Es uno de los elementos importantes del juego y hemos intentado recrearlos de la manera más fiel posible.

DIRECTOR GRÁFICO:

¿Cuál es la mejora gráfica más evidente respecto a MotoGP2?

Sin duda, la nueva perspectiva desde el casco. El alto nivel de calidad de las motos y sus pilotos que han sido representados al detalle. Y también hemos recreado de una forma bastante fidedigna un efectivo sistema de repetición, y desarrollado un sofisticado diseño para la interfaz.

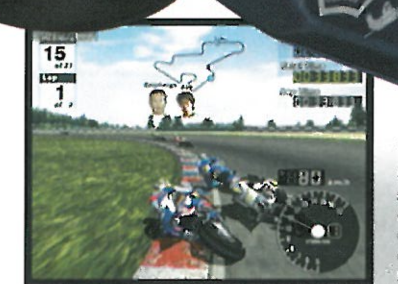
Los movimientos del piloto y de su máquina parecen muy reales, ¿han utilizado tecnología de captura de movimientos para tal efecto?

No la hemos utilizado. Esta sensación de realidad se debe al conocimiento técnico y en los frutos de la labor del equipo de programación.

GP3

del motociclismo

tos simultáneamente y cuatro jugadores que lo harán en solitario. La cifra total de circuitos reales, con respecto a la segunda entrega, se incrementa en 5 al añadir **Valencia**, **Brno**, **Phillip Island**, **Estoril** y **Sepang**, a los ya conocidos **Suzuka**, **Donington**, **Cataluña**, **Sachsering**, **Paul Ricard**, **Motegi**, **Assen**, **Jerez**, **Mugello** y **Le Mans**. Todos ellos están creados con detalle y podremos observarlos en las espectaculares repeticiones, que esta vez nos ofrecen dos variantes, con la vista de carrera o con las cámaras de TV. El apartado de efectos sonoros ha incrementado el realismo del conjunto con la grabación de los motores reales de cada máquina. Solo falta probar la versión final de esta gran saga que como siempre nos ofrece, de primera mano, las sensaciones vividas en los circuitos de *MotoGP*. **JASÓN**

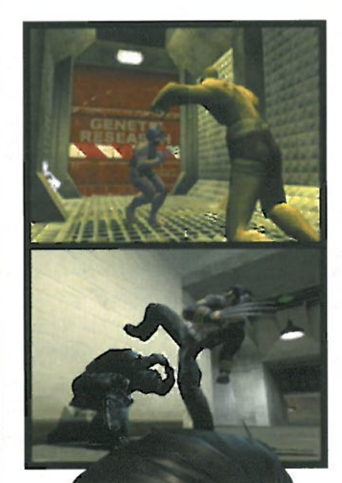


Tendremos la opción de elegir que salgan marcados, con su foto y apellido, todos los pilotos a los que vayamos acercándonos en carrera.



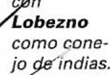
supernuevo supernuevo

X-Men 2: La Venganza de Lobezno





*Aunque **Lobezno** tiene la capacidad de regenerar su energía, sólo podrá hacerlo si guarda sus garras, ya que no pueden utilizarse los dos poderes mutantes simultáneamente.*







*Los primeros niveles tendrán lugar en el laboratorio, con **Lobezno** como conejo de indias.*







En algunos momentos, podremos atacar con espectaculares strikes, comparables a los desarmes de Dead To Ritghts.

Habilidades

Además de utilizar sus garras y sus poderes curativos, **Lobezno** es capaz de avanzar sigilosamente (pulsando R1) y, a través de dicha acción, detectar la presencia de enemigos, ver huellas de pisadas recientes y realizar *Strikes* sigilosos especiales.







La primera aventura de Lobezno para 128 bits

Género > Aventura/Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > GenePool País > Estados Unidos



A medida que avanzamos en el juego, aumentaremos nuestra experiencia y conseguiremos nuevos combos.

Coincidiendo con el estreno de la segunda entrega cinematográfica basada en *La Patrulla X*, **Activision** abarca nuevos géneros con una de sus licencias más importantes (y más desaprovechadas). **Lobezno** se embarcará en una aventura que le llevará eventualmente al pasado, incluso hasta 1960, donde su sed de venganza contra los científicos que manipularon su cuerpo quedará saciada, pero sólo si es capaz de hacerse con un antídoto para el potente virus que le han inyectado en menos de 48 horas. El desarrollo del título creado por **GenePool** mezcla aventura, acción y elementos *Stealth*, mostrando su mejor cara a la hora de controlar los ataques y *combos* de **Lobezno**. Al igual que en el cómic, **Lobezno** posee ciertas habilidades especiales, entre las que se encuentran su capacidad para regenerar la energía, sus garras, los ataques *Strike*, que desencadenarán espectaculares animaciones involucrando a varios enemigos a la vez y hasta un peculiar sistema de sigilo, a través del que podremos detectar la posición, e incluso las huellas de los oponentes. **DOC**

Entre los poderes de Lobezno encontramos su capacidad regenerativa y sus mortales garras





Los enemigos finales son un auténtico espectáculo. Habrá un total de 11 final bosses y nos enfrentaremos a ellos en 13 ocasiones. Aquí tenéis a **Echidna**, uno de los últimos jefes finales.

Mi única razón de existir es conseguir la victoria para la Princesa Harmonia.

La versión PAL de Rygar aparecerá el próximo 14 de mayo con los textos en castellano

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

El mito de Tecmo está cada vez más cerca...

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Wanadoo Programador > Tecmo País > Japón

El mes pasado tuvisteis cumplida información de uno de los grandes de la temporada. Ya sólo queda poco más de un mes para que podáis disfrutar con ***Rygar***. La versión PAL mostrará textos en castellano y una jugabilidad optimizada, gracias al ligero aumento de dificultad y la inclusión de un mayor número de enemigos, aunque todo parece indicar que no incluirá opción de 60 Hz. ***Rygar The Legendary Adventure*** es un claro homenaje de **Tecmo** a una de sus recreativas más queridas, pero bajo el prisma tecnológico de los 128 *bits* de **PS2**. El resultado es una aventura de acción, con fuertes dosis de plataformas y *beat'em-up* con un apartado gráfico sobresaliente. Los escenarios, hay un total de 8 emplazamientos, son tremendamente bellos y de gigantescas proporciones y los *final bosses* os dejarán boquiabiertos. La jugabilidad es tan pura como sus orígenes y disfrutaréis como nunca gracias al perfecto control sobre el guerrero legendario y manejando el arma-escudo arrojadizo de **Rygar**, el popular *Diskarmor*, destruyendo enemigos, elementos del escenario y realizando *combos* infinitos. La leyenda está a punto de convertirse en una realidad... **THE ELF**

Aquí tenemos en acción al final boss ***Typhon****, una de las criaturas más grotescas y desagradables del juego.*



supernuevo



Phantasy Star Online: Episode I & II

Los nuevos niveles incluidos serán de lo más variado, desde un templo en medio del mar a un simulador de realidad virtual.

Adaptador de red

Para poder jugar a ***PSO*** a través de **Internet** necesitarás, además del juego y la licencia, uno de estos dos adaptadores de red, que **Nintendo** puso a la venta a un precio aproximado de 50 Euros el mismo día que el juego. Uno es para línea normal y otro para banda ancha.





De las tres clases principales que podremos elegir al comienzo del juego, se han incluido tres nuevos sub-tipos, con lo que el número de personajes diferentes asciende a un total de 12.

La odisea On-line de Sega llega a GameCube

Género > RPG Online Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Sega País > Japón

Sorprendiendo a propios y extraños, **Nintendo España** decidió poner en marcha su sistema de juego *On-line* en nuestro país el pasado día 7 de marzo, adelantándose incluso a **Microsoft**, cuyo **Xbox Live** no entró en funcionamiento hasta una semana después. El día 7 apareció también el primer juego en aprovechar esta función, y sin duda el que ha sido el gran abanderado del juego a través de la red en el mundo de las consolas: ***Phantasy Star Online***. En esta ocasión **Sega** ha unido los dos capítulos de este gran *Action RPG* y además ha añadido una aventura totalmente nueva. Pero las sorpresas no acaban aquí. Al contrario que **Microsoft**, que sólo admite el juego *On-line* a través de banda ancha, **Nintendo** ha puesto a la venta, además, un módem para líneas analógicas, las que cualquiera tiene en casa. Por si fuera poco, los resultados obtenidos mediante este «tradicional» sistema son tan buenos que no echarás de menos una conexión más rápida. El único aspecto negativo es el coste de la licencia para poder jugar, que sube a 9 Euros al mes. Y si no te convence lo de competir con desconocidos, siempre puedes recurrir a la socorrida pantalla dividida en cuatro, otra de las novedades de esta gran conversión. El mes próximo os ofreceremos una completa *review*, una vez que hayamos experimentado las bondades de las aventuras en el planeta *Ragol* en toda su extensión. **DANI3PO**



Sega ha realizado una especie de «versión del director» de uno de sus clásicos RPG que lanzó para Dreamcast

En el aire

Para desplazarnos entre diferentes puntos del universo de ***Skies Of Arcadia Legends*** utilizaremos las más variadas naves voladoras. Durante estos trayectos podremos ser atacados por enemigos y deberemos salir a la cubierta para acabar con ellos rápidamente.

Skies Of Arcadia Legends

A lo largo del juego iremos ganando sucesivos poderes que podremos utilizar en los combates. Hay dos tipos: magias y súper-movimientos.

Sega actualiza uno de sus mejores RPG de DC

Género > RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Sega País > Japón

Desde luego, este mes los fanáticos de los juegos de rol que posean la máquina de **Nintendo** están de enhorabuena. *Summoner 2, Lost Kingdoms II, Phantasy Star Online* y este título que nos ocupa, vienen a engrosar una lista bastante escuálida hasta el momento. Los que disfrutaron en su momento con la gran consola de **Sega**, **Dreamcast**, recordarán *Skies Of Arcadia*, un *RPG* de corte clásico que, junto con *Grandia II* (ambos aparecieron casi a la vez en el mercado), se convirtió en el gran estandarte de este imprescindible género. La historia giraba en torno a unos honrados piratas aéreos que robaban a los más ricos para repartirlo entre su pueblo, que sufría la opresión de un malvado imperio. Casi tres años después de que saliese a la luz aquel título, **Sega** presenta una especie de «versión del director», con todos los añadidos que no pudieron ser incluidos por falta de tiempo en el juego original. Batallas rediseñadas (que son de dos tipos: las de los personajes protagonistas y las que se libran entre distintas naves aéreas), nuevos personajes, zonas y armas, *puzzles* más complejos e incluso tramas alternativas que destapan algunos de los misterios que quedaron por resolver. Desgraciadamente el apartado gráfico apenas ha sufrido muchas modificaciones, lo que en un principio echará hacia atrás a más de uno, a pesar de tratarse de uno de los juegos más bellos en su momento. El mes próximo estará en las tiendas españolas, completamente traducido al castellano. DANI3PO.







GAMECUBE

Summoner: a Goddess Reborn

Género > Action RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Cranky Pants País > EE.UU.

Tras su paso por PS2, bajo el nombre de ***Summoner 2*** (secuela de uno de los primeros *Action RPG* para la consola de **Sony**), el juego de rol de **THQ** aterriza en **GameCube** con bastantes novedades con respecto a aquella versión. Para los que no conozcan el juego, se trata de una aventura en tercera persona, al estilo *Zelda*, pero con la diferencia de que controlamos a varios personajes simultáneamente (hasta tres), pudiendo alternar el control en cualquier momento. La historia cuenta la leyenda de la reina **Maia de Halassar**, una heroína con la posibilidad de transformarse en varias criaturas mitológicas. Las novedades de esta versión para la consola de **Nintendo** radican sobre todo en el apartado gráfico. Para empezar, se ha rediseñado el modelo del personaje central para adaptarlo a las superiores capacidades de **GameCube**. También los escenarios han sido remozados, y ahora cuentan con un nivel de detalle mayor, aparte de una resolución también muy superior. En primavera el juego llegará a **Europa**, y entonces podremos comprobar si merece engrosar la lista de grandes *RPG* para esta consola. DANI3PO



Cada uno de los miembros de nuestro grupo se comportará según el patrón que hayamos decidido previamente.



Los enemigos que saldrán a nuestro paso son todo un derroche de imaginación y un ejercicio de estilo.

Podrás elegir entre ocho personajes distintos para crear tu equipo de tres



GAMECUBE

Lost Kingdoms II

Género > Action RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > THQ Programador > From Software País > Japón

Los monstruos contaran con su propia inteligencia artificial, sin que nosotros podamos intervenir en los combates.

Conocido como *Rune* en tierras orientales, la primera entrega de este peculiar juego de rol apareció en nuestro país hace pocos meses. Los programadores de **From Software** (creadores también de la saga *King's Field*) se han dado prisa en crear una secuela, y el mes próximo ya estará disponible en las tiendas españolas. La mecánica del juego es tan original como chocante en un primer momento. Nuestra protagonista, una invocadora llamada **Tara** que fue abandonada por sus padres cuando aún era un bebé y fue criada por una banda de ladrones. **Tara** tiene la extraña habilidad de invocar criaturas guardianas a través de las cartas que maneja y con las que se defiende. Por medio de un mapa general del reino de *Argwyll* (que, como no podía ser de otra forma, se encuentra al borde de la destrucción), entraremos en sucesivos enclaves donde deberemos cumplir misiones. Controlaremos a **Tara** como si de una aventura en tercera persona se tratase pero, al encontrarnos con un enemigo, deberemos activar una de las cuatro cartas de la baraja que aparecen al azar, con el fin de que surjan los monstruos que nos defenderán en combate. Suena raro, pero una vez comprendido se hace interesante. DANI3PO

Para defendernos contaremos con más de 200 naipes que utilizar en las batallas







Cada una de las criaturas corresponde a un elemento de la naturaleza (aire, tierra, madera, etc.). Si controlamos estos elementos tendremos ganada una parte importante de la lucha.





Además de invocar a las más extrañas criaturas, la propia protagonista podrá transformarse durante un tiempo en una de ellas, y así realizar una serie de ataques a nuestro antojo.

Sega ha vuelto a obviar en una recopilación al mejor Sonic de todos los tiempos... Sonic CD

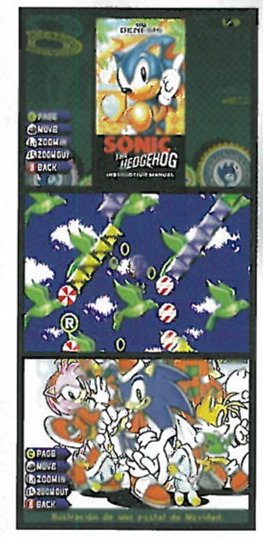

Sonic The Hedgehog


Sonic 2

Sonic 2 es probablemente el arcade de plataformas más vertiginoso de toda la historia.

Sega ha pensado sobre todo en el público **USA**. De otra forma no se entendería el empeño por incluir los horrendos cómic.


Sonic CD no está, pero al menos disfrutaremos con la intro creada por **Toei**.



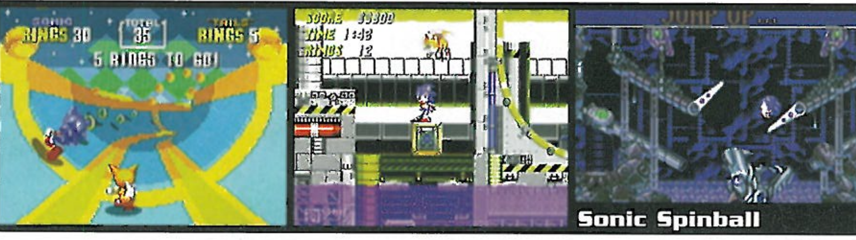



Flicky

Mean Bean Machine

Sonic 3D Blast

Sonic & Knuckles



Sonic Spinball

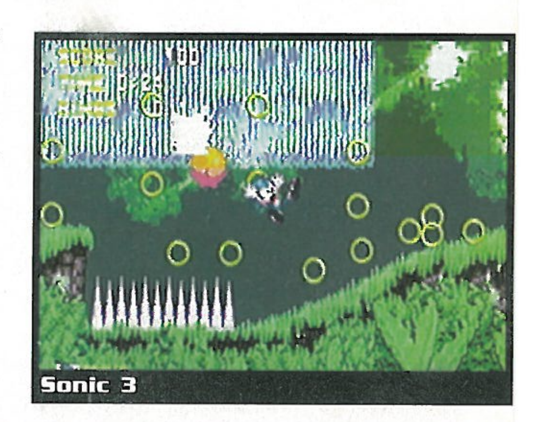
Sonic Mega Collection

Todos los Sonic de MegaDrive y mucho más...

Género > Plataformas Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Sonic Team País > Japón

Como ya hiciera en **Saturn** con *Sonic Jam*, **Sega** ha vuelto a reunir toda la historia de **Sonic** en ***Mega Collection***, en este caso en un pequeño y contundente Mini DVD-ROM para **GC**. Aquí podrás encontrar el legendario *Sonic The Hedgehog*, sus dos secuelas, ese peculiar híbrido entre juego y adaptador llamado *Sonic & Knuckles* y otras tantas sorpresas más. Algunas agradables, otras no tanto. En la primera categoría habría que encuadrar a *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* (la versión occidental del gran *Puyo Puyo*, un *puzzle* mítico) y unas cuantas maravillas ocultas, como *Flicky* o *Ristar*. Menos justificable es la incorporación de los pésimos *Sonic Spinball* (un *pinball* malo, lento y aburrido) y *Sonic 3D Blast* (un absoluto horror isométrico). Todos estos juegos, malos y buenos, se acompañan de toneladas de extras. Podrás leer un tebeo de **Sonic** (y ver hasta 100 portadas diferentes). examinar una galería de ilustraciones y disfrutar con la *intro* y el final de *Sonic CD*, el mejor juego jamás protagonizado por el erizo azul y que por injustificables motivos ha sido obviado en esta recopilación. **NEMESIS**

Los Sonic de MD en una máquina Nintendo. Quién nos lo iba a decir...


Sonic 3



METROID PRIME

El **original** y **arrollador** desarrollo **clásico** de Metroid se **une** al más **potente** motor gráfico creado en GC.

*El visor de **Samus** se verá afectado con los impactos (en la pantalla), la temperatura, la humedad, las cargas eléctricas...*

*Al igual que en Super Metroid, **Samus** tendrá la posibilidad de convertirse en esfera para atravesar los más estrechos recovecos. En **Prime**, además de poner minas podremos hacernos con los power-up: Boost Ball y Spider Ball.*

Nintendo lo ha vuelto a hacer. *Mario Sunshine*, el próximo *Zelda*... no podemos explicar cómo consiguen evolucionar todos sus apartados y modificar su desarrollo casi completamente a la vez que mantienen esa esencia, esa magia que es capaz de engancharte desde la primera partida y que todos los títulos de **Nintendo** (desde la época de **NES** hasta la fecha) poseen. En esta ocasión han sido los desarrolladores de **Retro Studios** los encargados de resucitar a **Samus**, olvidada hace años en el estupendo *hardware* de **Super Nintendo**, y de darle a *Metroid* una nueva dimensión y una perspectiva en la que pocos títulos habrían encajado tan bien como éste. Alejándose de lo que habitualmente entenderíamos por «paso a las 3D», **Retro Studios** no sólo ha creado un entorno visual totalmente poligonal (que pocos títulos de **GameCube** pueden igualar en calidad), ya que además ha fijado la perspectiva de juego en los ojos de **Samus**, en primera persona. Al principio, la unión entre el control bidimensional de *Prime* (el *Strafe* se hace pulsando L y el *Free Aim* habrá que realizarlo pulsando R) y su perspectiva subjetiva llegará a desorientarnos, pe-

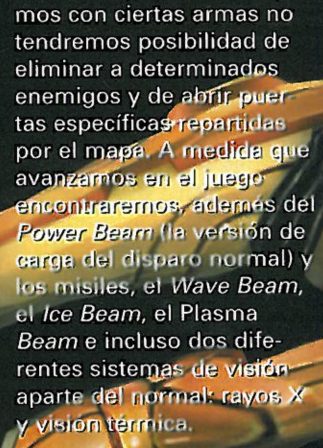


Retro Studios ha rescatado la esencia de Super Metroid y la ha plasmado en un impecable mundo tridimensional

Armamento







Como en *Super Metroid*, hasta que no nos hagamos con ciertas armas no tendremos posibilidad de eliminar a determinados enemigos y de abrir puertas específicas repartidas por el mapa. A medida que avanzamos en el juego encontraremos, además del *Power Beam* (la versión de carga del disparo normal) y los misiles, el *Wave Beam*, el *Ice Beam*, el Plasma *Beam* e incluso dos diferentes sistemas de visión aparte del normal: rayos X y visión térmica.



MORPH BALL
Al transformarnos en esfera, con la que podremos hacer *Boost* y poner minas, la cámara pasará a tercera persona.



MAPA
El completo mapa tridimensional mostrará pistas y nos permitirá rotarlo, hacer *zoom* y girarlo libremente.



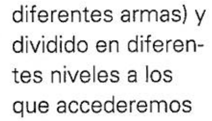
SCANNER
Este dispositivo nos permitirá clasificar especies, activar *switches* y buscar puntos débiles en los enemigos.



EXTRAS
Si conectamos una **GBA** con *Metroid Fusion* completado, podremos jugar en **GC** con el primer *Metroid* de **NES**.



*En **Metroid Prime** los enfrentamientos con enemigos son ocasionales. **Retro** ha preferido mantener el género al que pertenece su título más cerca de la aventura que del superpoblado y poco original género de los shoot'em-up.*



Para apuntar a los enemigos bastará con dejar pulsado el botón L. En la mayoría de las ocasiones, la victoria ante cualquier enemigo dependerá más de los conocimientos sobre su punto débil que de nuestra puntería.

ro en pocos minutos comprobaremos que el sistema de control no podía ser mejor. **Retro** se ha inspirado claramente en el desarrollo de *Super Metroid*; el gigantesco mundo en el que tiene lugar la acción está separado por pequeñas puertas (que necesitarán ser abiertas con diferentes armas) y dividido en diferentes niveles a los que accederemos con la ayuda de ascensores. El adictivo desarrollo de ***Metroid Prime*** nos obligará a recorrer el escenario explorado de punta a punta en repetidas ocasiones, algo que sorprendentemente no resulta aburrido, con el objetivo de avanzar ligeramente hasta conseguir un determinado *item* que nos dará acceso a una zona restringida anteriormente (al otro lado del mapa, claro). Multitud de guiños a anteriores entregas, gigantescos jefes y una longevidad considerable completan el que está llamado a ser el juego del año en **GC**. DOC

Género > Aventura Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Retro Studios Jugadores > 1
Escenarios > Planeta Tallon IV Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > M. C. (2 Bloques)

GRÁFICOS 9,5
Prime muestra unos escenarios gigantescos, compuestos por detalladísimas texturas, repletos de efectos climáticos y de iluminación, y su frame rate no baja en ningún momento de los 50/60 fps.

MÚSICA / FX 9,6
La impecable banda sonora de Metroid Prime perfectamente podría adornar un thriller cinematográfico ambientado en algún lugar del espacio... Y ser nominada para los Oscar por su calidad y profundidad.

JUGABILIDAD 9,7
Gracias a la acertada perspectiva te verás inmerso desde el comienzo en una gigantesca aventura al más puro estilo Super Metroid; su adictivo desarrollo te atrapará desde el principio.

DURACIÓN 9,6
Las dimensiones de la aventura de Samus son casi inconmensurables, tanto con respecto al tiempo como al espacio. Los extras, de complicado acceso, le añaden más vida aún a la creación de Retro Studios.





a fondo

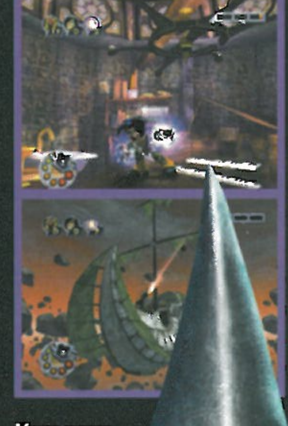
PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

VEXX

Además del desbordante **carisma** de Vexx, un **niño** muy cabreado, Acclaim nos muestra la otra cara de los plataformas: lo **irracional**.

Sus garras encierran un gran poder... Antaño derrotaron al malvado **Yabu**, pero su espíritu continuó latente en el mundo de *Astara* y sus secuaces reconquistaron el planeta. Ahora **Vexx** posee esos guantes de guerra y deberá destruir a **Yabu** y su tenebroso Imperio. Venganza, un pueblo oprimido, una gran maldición... Puede que sean los componentes más comunes de la historia de un plataformas, pero ***Vexx*** es más que la evocación de una leyenda épica. Si algo lo diferencia de los demás títulos del género (*Ratchet & Clank* o *Haven*) es su concepto de representar y afrontar una aventura revestida de minijuegos, plataformas y acción con grandes dosis de lucha. Entornos desordenados, escenarios laberínticos y elementos decorativos dispuestos al gusto de lo irracional son los que dan lugar a un desarrollo al borde de lo caótico. El objetivo es reunir, en cada uno de los 10 mundos, los 100 Corazones que impedirán los maléficos planes de **Yabu**. Parece un planteamiento muy normal, pero cuando la exploración de las extensas localizaciones se empieza a asemejar al aná-





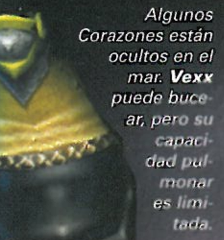


***Vexx** posee como única arma sus garras. Son muy poderosas si reúnes suficientes esferas violetas.*

El Reloj Solar



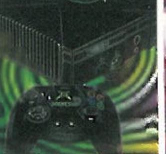
Además de impedir que el sol se oculte y evitar que las bestias enloquezcan, también puedes mover las agujas del reloj para abrir un portal secreto que conduce a un nuevo mundo de plataformas.



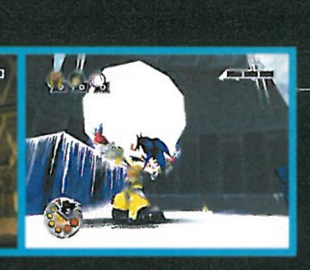
*Algunos Corazones están ocultos en el mar. **Vexx** puede bucear, pero su capacidad pulmonar es limitada.*








En cada portal hay una tumba espiritual. Al golpearla liberarás las ánimas y te recargarán la energía perdida.





***Alaska, Fele Martínez** y **Álex Angulo** durante la presentación de **Vexx** en **Madrid**.*

Arte y locura...



... los principios de ***Vexx***. Irracional en cuanto a desarrollo y acción, y surrealista en localizaciones y entornos. Una fusión entre realidad y ficción que origina situaciones caóticas. Tal es así que incluso nos veremos atrapados en un lienzo o perdidos entre las notas de un pentagrama.



CORAZONES
En cada uno de los 10 mundos de *Astara* deberás recoger 10 Corazones para acceder a todos los portales del juego.



VEXX ATRAPADO
Cuando un enemigo eléctrico te atrape con el rayo, mueve el *stick* analógico izquierdo muy rápido y te dejará libre.



MINIJUEGOS
En algunos minijuegos ***Vexx*** jugará solo y en otros competirá contra 3 seres como él. El premio: un preciado Corazón.

Una banda sonora de leyenda con increíbles efectos envolventes revisten la aventura

lisis de un cuadro del mismísimo **Dalí**, la belleza de lo surreal abordará la mente del jugador. Las tres versiones poseen los mismos aciertos y desaciertos, aunque las ediciones de **Xbox** y **GC** contienen detalles un poco más cuidados (como los efectos de agua al salir a la superficie y la elaboración del diseño de enemigos algo más completo). Pero ciertas ralentizaciones y la excesiva complejidad de las misones es común. Asimismo, aunque el control sobre **Vexx** es preciso, la infinidad de combinaciones de botones para ejecutar *combos* es tan difícil de asimilar que complicará nuestro progreso.

ANNA

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Acclaim Ent. Programador > Acclaim St. Austin
Jugadores > 1 Mundos > 10 Corazones > 100 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
Nintendo GameCube	9,0	8,4	9,0	9,2	9,2
Xbox	9,1	9,4	9,0	9,2	9,2
PS2	9,0	9,4	9,0	9,2	9,2

Gráficos: Salvo pequeños detalles, las tres versiones son muy similares gráficamente, aunque arquitectónicamente la edición de Xbox es mucho más poderosa. Lástima que no hayan incluido opción 50/60 Hz.

Música / FX: Con el simple hecho de haber participado actores de prestigio como Álex Angulo y Fele Martínez, y la vocalista de Fangoria, Alaska, este apartado se merece un sobresaliente. La BSO es increíblemente bella.

Jugabilidad: Las localizaciones son tan extensas que a veces avanzaremos sin rumbo, pero la vibración del mando emulando el latido del corazón nos indicará que uno está cerca. Controlar bien a Vexx es algo complejo.

Duración: 10 mundos, 100 corazones. Para reunirlos habrá que superar diferentes pruebas (a modo de puzzle, a bordo de un parapente...), vencer en minijuegos, luchar contra final bosses y descubrir el poder de las garras.

MEJOR VERSIÓN

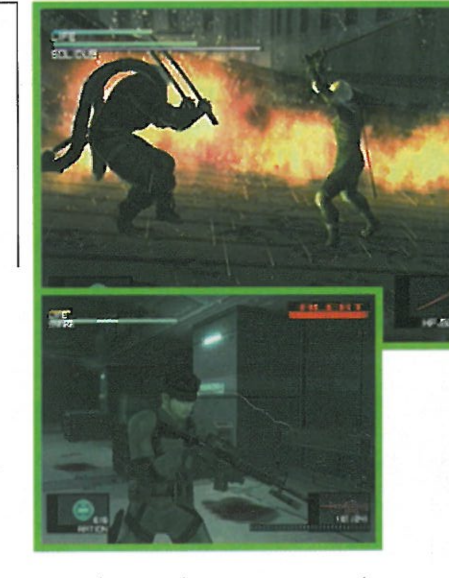


Arquitectónicamente en Xbox es algo más potente, pero Vexx para GC y PS2 también es pura belleza.

PLAYSTATION 2 / XBOX

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

El **debate** está servido. ¿Qué versión de MGS2 Substance es **mejor**, Xbox o PS2? De lo **único** que podéis estar **seguros** es de que todavía no ha salido un título capaz de eclipsar la obra **maestra** de Hideo Kojima.



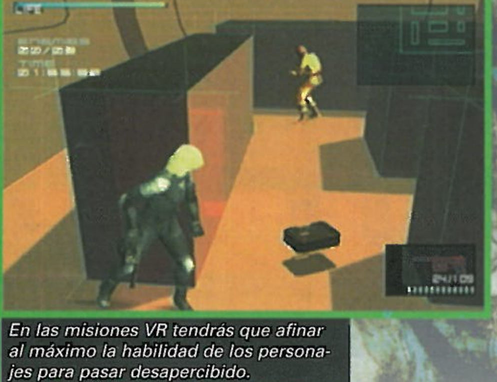
Sobre todo si a *Sons Of Liberty* se le suman los jugosos extras de ***Substance***: más de 350 misiones VR, 150 alternativas y las cinco nuevas aventuras protagonizadas por **Solid Snake**. Un conjunto difícil de superar incluso para *Splinter Cell* y su conexión a **Xbox Live**. ***Substance*** es además la primera oportunidad que tienen los usuarios de la máquina de **Microsoft** de disfrutar con **Snake**, **Raiden** y el resto de personajes ideados por **Hideo Kojima**. El problema que se le planteaba a **Konami** era como convencer a los usuarios de **PS2** para desembolsar otros 60 Euros por un juego comercializado hace más de un año, ya que muchos esperaban un disco de misiones al estilo del *MGS Special Missions* de **PSone** a precio económico. En lugar de ello, **Kojima** decidió ofrecer de nuevo el *Sons Of Liberty*, todo el cargamento de pruebas VR e introducir dos exclusivas para **PS2**: un simulador de *skate* protagonizado por **Solid** y **Raiden**, y lo mas importante, un DVD extra rebosante de información acerca de la creación del juego. Esta es quizá la gran y única diferencia entre ambas versiones, ya que en el plano gráfico son idénticas. La entrega **Xbox**, por las características de la máquina, se beneficia de un sonido Dolby Digital 5.1 a lo largo de todo el juego (en **PS2** sólo está disponible en la *intro* y en la secuencia final), aunque luego se resiente en el control, ya que *MGS2 Sons Of Liberty* se diseñó pensando en el *pad* de **PlayStation 2**. La ausencia de botones L2 y R2 en el controlador de **Xbox** complica más de lo deseado el manejo de los personajes. Esto, y el hecho de

La visión termal ha sido uno de los aspectos mejorados en Substance respecto al Sons Of Liberty original.



*Para activar la vista en 1ª persona en **Xbox** es preciso pulsar L3, algo difícil de recordar en los momentos complejos.*




En las misiones VR tendrás que afinar al máximo la habilidad de los personajes para pasar desapercibido.


VR MISSIONS
350 pruebas divididas por armamento y objetivos. Consigue el primer puesto e introduce tu *password* en **Internet**...


SNAKE TALES
Cinco misiones delirantes en las que tienen cabida desde un guardia de 30 m. de altura hasta ¡un reencuentro con **Meryl**!

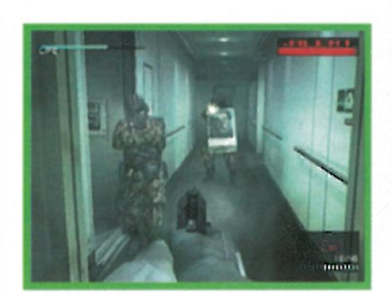

CASTING THEATER
Al igual que en **PS2**, al culminar la aventura central en **Xbox** podrás ver las *intros* con los personajes de tu elección.



Substance ofrece todo lo que Kojima no pudo incluir en el MGS2 original por falta de tiempo

que en ambas máquinas siga presente la censura que nos impide ver el choque del *Metal Gear Arsenal* contra **Manhattan** (secuelas del 11-S) son los únicos lunares de esta obra maestra, aún inalcanzable para el resto de lanzamientos de **PS2** (y ahora de **Xbox**). La incorporación de las 350 pruebas VR, sumadas a las **Snake Tales** (cinco misiones recuperadas de la fase de desarrollo del *Sons Of Liberty* original) y el resto de incontables secretos que almacena este DVD-9, hacen de ***Substance*** uno de los juegos más codiciados del año. Y que no sufran los usuarios de **GameCube**, pues circulan rumores fiables de que **Shigeru Miyamoto** podría estar trabajando en una versión mejorada del primer *Metal Gear Solid* y mientras, en el horizonte, ya empieza a asomar *MGS3*. Lejos de difuminarse, la leyenda de **Solid Snake** no ha hecho más que comenzar... **NEMESIS**

¿Solid Snake con el traje del MGS de PSone? ¿Vestido de smoking? No serán las únicas sorpresas...

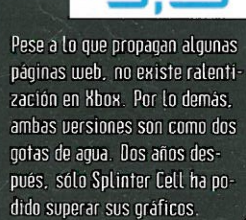


Exclusivas en PS2

Por si las 350 misiones VR, las 150 alternativas, personajes secretos y las *Snake Tales* no fueran suficientes para captar la atención de los usuarios de **PS2**, **Konami** ha incorporado en exclusiva un simulador de *skate* y lo más importante, un DVD con todo el *Making Of* del juego: documental, archivo de música, modelos en 3D...



Género > Tactical Espionage Action Formato > DVD-ROM 9 Compañía > Konami Programador > KCE Japan West Jugadores > 1
Modos de juego > 4 Texto/Doblaje > Castellano/ Inglés Grabar Partida > Disco Duro Xbox / Memory Card PS2 (90 KB)










	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,5	9,1	9,2	9,7	9,4
PS2	9,5	9,0	9,5	9,7	9,4

GRÁFICOS: Pese a lo que propagan algunas páginas web, no existe ralentización en Xbox. Por lo demás, ambas versiones son como dos gotas de agua. Dos años después, sólo Splinter Cell ha podido superar sus gráficos.

MÚSICA / FX: La versión Xbox ofrece sonido 5.1 en todo momento, algo que sólo se podrá disfrutar en PS2 en la intro y en el final del juego. Voces en inglés. Vibrante banda sonora de Harry Gregson-Williams.

JUGABILIDAD: El control con el pad de Xbox plantea algunos problemas en los primeros minutos de juego (principalmente la vista en 1ª persona). En PlayStation 2 el control es idéntico al de Sons Of Liberty.

DURACIÓN: La memorable aventura central ha sido enriquecida con las Snake Tales y 350 adictivas pruebas VR que son la llave para acceder a nuevos trajes, personajes y pruebas. Tienes MGS para mucho, mucho tiempo.

MEJOR VERSIÓN


Ambas versiones son idénticas, pero PS2 destaca por el DVD extra y un mejor sistema de control.

a fondo XBOX

PROJECT

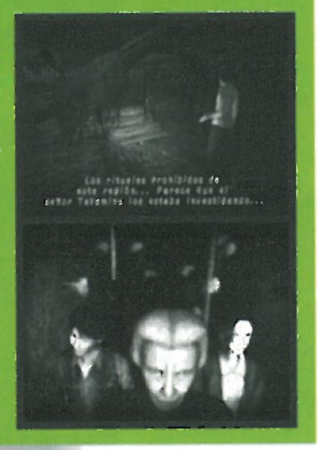
La **versión** del Survival Horror de **Tecmo** para Xbox viene **cargada** de novedades conservando el espíritu del **original**.

Los fanáticos del *Survival Horror* que tengan en su posesión una **Xbox** ya pueden empezar a frotarse las manos. Si hasta la fecha han estado viviendo gracias a la excelente conversión de *Silent Hill 2* para su consola, ahora llega a nuestro país de la mano de **Tecmo**, ***Project Zero***. Tras su paso por **PlayStation 2** han sido muchas las alabanzas que ha recibido este título. Sus creadores consiguieron recrear una atmósfera de terror psicológico inigualable, desmarcándose de las tendencias marcadas hasta el momento por las sagas de **Konami** y **Capcom**. Algo que resulta sorprendente cuando se ha optado por una ambientación completamente japonesa, dejando a un lado los tan manidos escenarios y personajes occidentales. Pero también destaca la originalidad del sistema de juego. A pesar de estar encuadrado dentro del género de terror, **Tecmo** se ha arriesgado cambiando el típico arsenal de pistolas y lanzamisiles por una inofensiva cámara fotográfica. El dispositivo posee poderes sobrenaturales que le permiten capturar las almas en pena que vagan por la mansión en la que transcurre toda la aventura. Al principio puede parecer que un «arma» de este tipo le quita toda la gracia a un *Survival Horror*. Pero, en cuanto nos acostumbremos a su manejo, comprobaremos en nuestras propias carnes que sirve para aumentar la tensión del juego de forma increíble. Y como suele ocurrir con este género, todos los apartados técnicos han sido concebidos para desconcertarnos a cada paso que da-



EL PRÓLOGO

El juego comienza con una *intro* jugable con un entorno en blanco y negro. Durante este breve prólogo el protagonista es **Mafuyu**, el hermano de **Miku**, y viviremos en primera persona cómo entra en la mansión **Himuro** en busca de un novelista y cómo se pierde en su interior.





*Entre los extras que incluye la versión de **Project Zero** para **Xbox**, hay un vestuario nuevo para la protagonista y fantasmas inéditos.*



ZERO

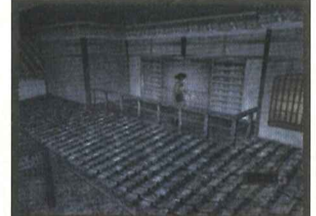
La atmósfera asfixiante de Project Zero nos sumerge en una aventura terrorífica













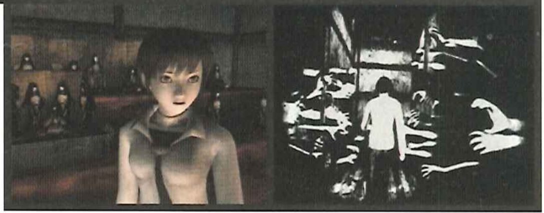




*No todas las apariciones jugarán malas pasadas a **Miku**. Hay otras, en los fuegos fatuos, que pueden aportar alguna que otra pista a la chica.*

mos. Gráficamente, la versión de **Xbox** supera al original para **PlayStation 2**, aunque no suponga un mayor grado de detalle en el diseño de personajes y escenarios. Sobre todo en los primeros, que continúan siendo bastante simples. Un buen detalle hubiera sido mejorar la animación, con movimientos demasiado estáticos que le restan gracia a los movimientos de la protagonista. Por supuesto, otro de los puntos fuertes de ***Project Zero*** es el apartado sonoro, y mucho más en esta versión para **Xbox** gracias al sonido Dolby 5.1. Entre las novedades también hay un vestuario nuevo para **Miku**, nuevos espíritus y un final alternativo que no aparecía en **PS2**. Sin duda, una excelente conversión. **R. DREAMER**

*El principal objetivo de **Miku** al utilizar la cámara consistirá en atrapar fantasmas, pero cuando éstos aparezcan con una luz azul en el indicador no serán presencias malignas y le servirán para conseguir extras o pistas del juego.*



*Las escenas en blanco y negro del juego resaltan el ambiente tétrico y axfisiante de **Project Zero**.*

La versión para Xbox cuenta con espíritus y trajes que no aparecían en el original

Fantasmas

La mansión **Himuro** está habitada por espíritus atormentados. Nuestra misión consistirá en capturarlos con una cámara de fotografías dotada de poderes sobrenaturales.



Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Tecmo Jugadores > 1 Niveles> 4 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro

GRÁFICOS 7,7
La ambientación del juego es excelente. Sin embargo, el diseño de los personajes resulta bastante romo, como sucede con los escenarios que hubieran salido ganando con una mayor profusión de detalles.

MÚSICA / FX 9,4
Con el 5.1, la atmósfera sonora de Project Zero alcanza cotas terroríficas. Las psicofonías que emiten los espíritus errantes y los sonidos que pueblan la mansión resultan totalmente sobrecogedores.

JUGABILIDAD 8,7
A excepción de alguna que otra novedad, la versión para Xbox se rige por el mismo patrón que la de PlayStation 2, combinando elementos de aventura con la caza de fantasmas utilizando una cámara.

DURACIÓN 8,0
Una vez terminada la aventura existe la posibilidad de volver a jugar, sobre todo para capturar todos los fantasmas que se nos han quedado por el camino. Aunque con una vez tendremos más que suficiente.



a fondo XBOX

PANZER DRA

Sega continúa poniendo al días sus **clásicos** en las consolas de nueva generación. Tras **Shinobi** o ToeJam & Earl nos llega la cuarta entrega de las aventuras del **dragón** más famoso de los **32 bits.**



Cuando acumulemos suficiente poder en la barra de energía podremos efectuar un poderoso ataque de efectos letales.

Tras visitar en tres ocasiones la malograda **Saturn** (la última de las cuales fue para albergar un grandioso *RPG*), **Sega** se ha decidido a continuar una de sus sagas más exitosas en la consola de **Microsoft**. Para ello, los programadores de **Smilebit** (creadores de *Gun Valkyrie* para **Xbox**) han decidido volver a los orígenes y ofrecernos un *Rail Shooter* en estado puro. Para los que no sepan en qué consiste este género, diremos que se trata de un *arcade* de disparos en el que el camino está prefijado y el jugador tan sólo debe ocuparse de manejar el punto de mira (aunque ésto no es del todo cierto en este caso). La historia, sorprendentemente bien llevada para tratarse de un *shooter*, se desgrana a través de multitud de secuencias de vídeo de gran calidad. En ellas se nos cuenta la historia de **Orta**, una chica que escapa de una prisión gracias a la intervención de un dragón. A partir de entonces comenzará una trepidante aventura para derrotar al maligno Imperio y conocer la verdad sobre su identidad y su misión en la vida. Como ya he dicho antes, las fases se desarrollan a lomos del dragón que acompaña a la protagonista. En pleno vuelo surgirán decenas de enemigos a nuestro paso, ya sea delante, detrás o en cualquiera de los flancos. Y es que una de las innovaciones con respecto a otros *shooters* parecidos es que podremos mirar y apuntar en cualquier dirección, 360 grados alrededor de nosotros. Pero aquí no acaban las posibilidades de la montura. Con B y X seremos capaces, respecti-

En cualquier momento del juego podremos realizar un «morphing» y cambiar de dragón



GOON ORTA





*Las huestes del malvado Imperio tratarán de impedir el avance de la joven **Orta** mediante todo tipo de engendros mecánicos y biológicos*





Rodear las grandes naves enemigas será fundamental para acabar con ellas con facilidad.



La Caja de Pandora

Según vayamos avanzando en el juego se irán desbloqueando opciones dentro de esta modalidad que constituye una gran enciclopedia sobre la saga *Panzer Dragoon*. Secuencias de vídeo, información sobre la geografía y los enemigos, e incluso fases extra a bordo de otras criaturas. La guinda la pone el *Panzer Dragoon* original de **Sega Saturn**.



vamente, de frenar y acelerar por un segundo de forma repentina, con lo que podremos esquivar los disparos enemigos más fácilmente y, además, cambiar de posición con respecto a un enemigo, algo muy útil para hallar los puntos débiles de los *final bosses*. Por último, el dragón puede transformarse en tres especies diferentes, cada una con unas características y un método de ataque diferentes. Técnicamente se trata de uno de los juegos más bellos que han visto las consolas de última generación, con unos escenarios que muestran la maestría de los programadores. Tan sólo se le puede reprochar a ***PDO*** la simplicidad de su mecánica, pero esto es algo premeditado que sin duda agradará a muchos. **DANI3PO**



El dragón más poderoso de los tres es también el más lento y, además, carece de la posibilidad de efectuar «acelerones».



Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Sega Jugadores > 1
Niveles > 10 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,7

Perfecto en todos los sentidos, tanto en el diseño artístico como en la recreación digital de estos diseños. Merece la pena jugar tan sólo por observar la belleza de los escenarios y las especies.

MÚSICA / FX 8,9

Melodías muy épicas, normalmente relajadas que nos recuerdan a las de las entregas anteriores de la saga. Los efectos de sonido, en Dolby Digital 5.1 no llegan al nivel de los gráficos, pero cumplen.

JUGABILIDAD 8,9

Se trata de disparar y disparar. La verdad es que hubiéramos preferido una continuación del RPG PD Saga, pero esto es lo que hay. Eso sí, desde Sin & Punishment de N64 no veíamos un Rail Shooter tan divertido.

DURACIÓN 8,6

Diez fases y tres niveles de dificultad. Nos llevará algo más de dos horas completarlo, si no nos damos por vencidos a causa de su elevada dificultad. Eso sí, tiene extras para aburrir al más fanático.

XBOX

GLOBAL 9,0

a fondo XBOX

TOE JAM & E

Tras una década de ausencia, este dúo de alienígenas raperos regresa al primer plano de la actualidad de la mano, una vez más, de Sega. Y de nuevo, acompañados de una espectacular banda sonora.

La crónica de **ToeJam** y su compadre **Earl** se remonta a 1991, cuando protagonizaron un cartucho de **MegaDrive** elevado a lo largo de los años a la categoría de título de culto. Y no fueron sus pobres gráficos los responsables de semejante éxito, sino su impresionante música. El *chip* de sonido de la consola de **Sega**, tan vilipendiado por algunos, se comportó como un campeón, deleitando a los usuarios con *scratching*, ritmos contundentes y melodías pegadizas. En 1993, **Toe Jam** y su compadre retornaron a **MD**, en un entorno visual más cuidado (múltiples planos de *scroll parallax*, grandes *sprites* y fantástica animación) pero ya no era lo mismo. Con el paso de los años, su rastro desapareció, surgieron todo tipo de rumores, como una posible aparición en **Nintendo 64**, e incluso los asistentes a la feria **E3** de 2001 pudieron ver un vídeo sobre un supuesto ***Toe Jam & Earl 3*** para **Dreamcast**. Al final, ha sido la consola de **Microsoft** quien se ha llevado el gato al agua, con la misión (nada fácil por cierto) de recuperar aquellos *fans* del primer juego de **MD** y enganchar a toda una nueva generación de jugadores. En el colmo de la valentía, **Sega** y los programadores del juego, **Visual Concepts**, han tenido la ocurrencia de respetar la estructura del primer *Toe Jam & Earl*, pero trasladada a las tres dimensiones. Nos volveremos a encontrar los ascensores, las alas de ícaro, las botas con muelles, los Santa Claus cleptómanos, los buzones para encargar *items*, y la misma estructura de islas flotantes. La consola más potente del mercado se encarga de dar vida a estos elementos, construyendo un *arcade* de mecánica simple, pero dotado de unos ad-

Pese a que nació como un proyecto para Dreamcast, finalmente ha aparecido en Xbox



*Como en **MegaDrive**, los zapatos con muelles te permitirán saltar de una isla a otra sin dificultad.*

Tendrás que convertir a todos los humanos a golpe de ritmo Funky.

ToeJam & Earl 1991

Panic on Funkotron 1993

Dos históricos de MegaDrive

La primera aparición de **Toe Jam** y el obeso **Earl** se remonta a 1991, en **MegaDrive**. A pesar de no ser nada del otro mundo en gráficos, su música causó tal impacto que propició una secuela, dos años después, más vistosa pero que no pasó de ser un soso plataformas 2D.



ARL 3

mirables gráficos (la textura de la hierba es increíble) y un sonido digno de sus legendarios protagonistas. Prepárate para deleitarte con coros de *Gospel*, rimas con «actitud» y *Hip-Hop* a toda pastilla. Un tercer personaje, **Latisha**, se suma a esta aventura, donde no faltan los minijuegos ni la posibilidad de conectarse a **Xbox Live**, con la promesa de descargar nuevos niveles. ***Toe Jam & Earl 3*** no está a la altura de obras maestras para **Xbox** de la talla de *Splinter Cell*, pero ofrece un *arcade* de plataformas original, dotado de una música impresionante, y como su predecesor de **MD**, genera todos los escenarios aleatoriamente, con lo que tendrás la seguridad de que ninguna partida será igual a otra. **NEMESIS**

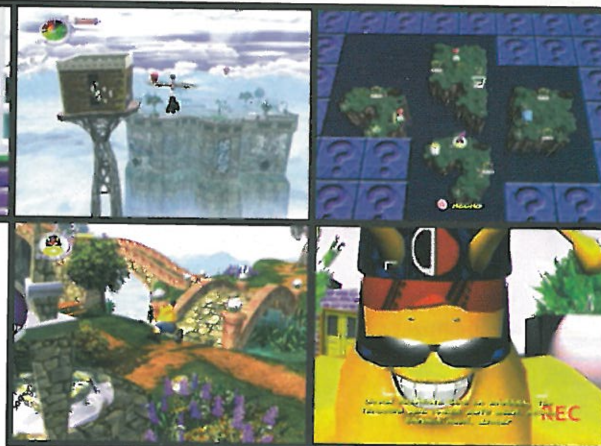


*El diseño del vehículo de **Toe Jam** y **Earl** no ha variado nada desde los tiempos de **MegaDrive**.*





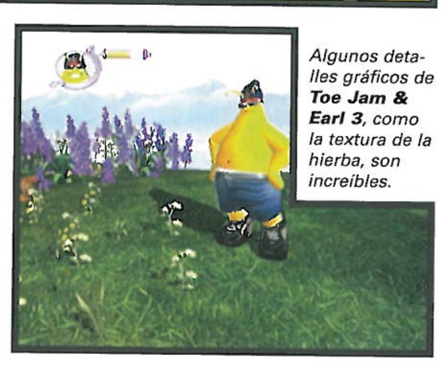
__Latisha__ es una de las principales novedades que aporta esta tercera entrega.



*Al igual que en las entregas de **MegaDrive**, tu objetivo será llegar al ascensor que te conducirá a un nuevo nivel...*



▮ Toe Jam & Earl no fueron creados por Sega, sino por Mark Voorsanger y G. Johnson, dos veteranos de la industria del videojuego, en 1989 ▮



*Algunos detalles gráficos de **Toe Jam & Earl 3**, como la textura de la hierba, son increíbles.*



XBOX LIVE
La conexión te permitirá descargarte en un futuro muy cercano nuevas fases y minijuegos.



LO MEJOR, LA MÚSICA
A lo largo de la aventura podrás deleitarte con temas musicales de inspiración *Funky*, *Hip-Hop* e incluso un coro de *Gospel*.



EL TRÍO CALAVERA
En todo momento podrás elegir personaje entre el trío protagonista.

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Visual Concepts Jugadores > 1-2
Niveles > 25 Personajes > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS
8,8
Las texturas son fabulosas (sobre todo la de la hierba) y el diseño del trío protagonista es impecable. No así el de sus enemigos, de apariencia demasiado simple. Buenos efectos de luz.

MÚSICA / FX
9,0
La música fue la clave del éxito del primer Toe Jam de MD, como lo es de este tercer episodio. Los coros de Gospel, las rimas de los protagonistas, la banda sonora en general es una verdadera maravilla.

JUGABILIDAD
8,0
La mecánica no es muy variada y quizá peca de excesiva simpleza, pero el control, tanto de los personajes como de la cámara de juego, no admite quejas de ningún tipo.

DURACIÓN
8,6
La posibilidad de descargar nuevos niveles desde Xbox Live y el hecho de que los escenarios se generen aleatoriamente ofrecen una vida más larga de lo que suele ser habitual en los arcades de plataformas.



a fondo XBOX

WORLD RACING

TDK y el fabricante alemán **Mercedes-Benz** unen esfuerzos para **mostrarnos** en un juego todo el catálogo de vehículos de ensueño de la marca de la estrella

No se trata del típico juego que aprovecha una licencia, sino que está bien provisto (hasta sobrado) de todos los elementos exigibles a un título de conducción.

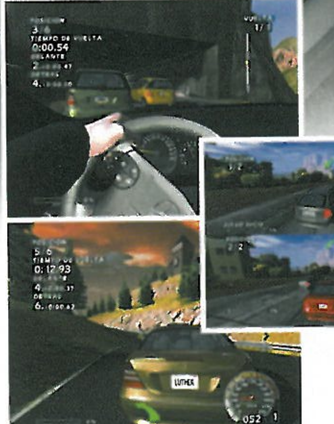
Mercedes-Benz

Nada menos que 107 coches de este fabricante están incluidos en el juego, desde modelos clásicos hasta los más futuristas prototipos. Merece la pena destacar cómo en las vistas interiores se han respetado los salpicaderos de todos y cada uno de los coches, del más antiguo al más moderno.





Como detalle, el nombre que demos a nuestra partida aparecerá en la matrícula del coche.



Pero la cosa va mucho más allá. No os penséis que estamos ante el típico juego que vive de una licencia y luego descuida lo demás. Estamos ante un título sólido, provisto de nada menos que 107 coches, 117 circuitos y 48 misiones. Unas cifras impresionantes que ya nos avisan de su entidad. Además, el juego nos permite salirnos de la carretera y explorar el entorno, pudiendo ver cosas tan curiosas como la abducción de unas vacas por un OVNI... Pero lo que merece destacarse es el apartado gráfico. Extraordinaria representación de los coches y los entornos (el asfalto parece que podemos tocarlo con las manos), y unos efectos de iluminación absolutamente perfectos. Es quizá uno de los juegos con mejor aspecto de los que hemos visto jamás. En el debe, echamos en falta más sensación de velocidad (le pasa lo mismo que al *Lotus Challenge*) y un acabado mejor. Esto es porque el coche atraviesa elementos del escenario (como público o helicópteros), y el sistema de menús es extraño y poco claro (cuesta hacer lo que queremos). Unos borrones que ensucian un trabajo gráfico impecable. THE SCOPE





Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > TDK Programador > Synetic Jugadores > 1-4 Coches > 107 Circuitos > 117 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro

GRÁFICOS 9,3
Asombrosa la representación, exterior e interior, de los coches. Los efectos de luz son magistrales y las texturas impresionantes. Lástima que no vayan acompañados de un motor gráfico más veloz.



MÚSICA / FX 8,2
Este apartado pasa absolutamente desapercibido, siendo los únicos protagonistas los sonidos de los motores y de los derrapes e impactos de los coches. Cumplen, pero no impactan como los gráficos.

JUGABILIDAD 8,9
La falta de velocidad, la difícil navegación por los menús y las curiosas penalizaciones si acortamos curvas, no empañan a un título que se deja jugar sin problemas y que entretiene sobradamente.

DURACIÓN 9,4
Conseguir todos los coches y participar en todas las carreras os llevará muchísimas horas. Tenéis juego para mucho más de lo que pensáis, y además, contemplando fabulosos coches reales.



XBOX

GLOBAL 9,1



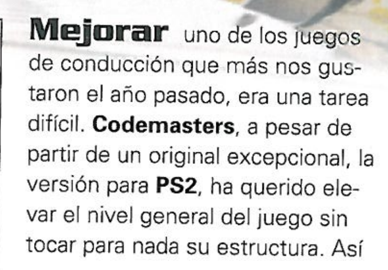
PRO RACE DRIVER

Pro Race Driver, la rebautizada saga **Toca** para los no iniciados, llega a **Xbox** tras su paso por PS2. **Velocidad**, variedad y realismo.



Mejorar uno de los juegos de conducción que más nos gustaron el año pasado, era una tarea difícil. **Codemasters**, a pesar de partir de un original excepcional, la versión para **PS2**, ha querido elevar el nivel general del juego sin tocar para nada su estructura. Así pues, todo lo que hubo en **PS2** permanece en **Xbox**, pero con una patente mejora gráfica y la inclusión de 20 coches en cada carrera (en **PS2** eran 12) y la incorporación de sonido 5.1. Respecto a las cifras del juego, poco que objetar. Nada menos que 42 turismos deportivos en 38 emblemáticos circuitos. La estructura, la misma. Es decir, acompañar a un piloto en su carrera profesional accediendo a nuevos coches y campeonatos. Competiciones sobre asfalto, extremadamente realistas (daños incluidos) y que obligarán al jugador a poner todos sus sentidos en cada curva. Genial. **THE SCOPE**

Mejores texturas, más coches en pista y sonido Surround 5.1 para la versión Xbox



*Las principales diferencias respecto a la versión **PS2** son gráficas. Las texturas son bastante mejores.*







*El aspecto sonoro también se ha mejorado, ya que la versión **Xbox** ofrece sonido Surround 5.1. El rugido de los motores y los derrapes es mucho más envolvente.*

Control

Estas imágenes corresponden al centro de control del juego, en el que tendremos acceso a todo, desde a la configuración del coche, hasta a las ofertas de contratos de las marcas.



Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Codemasters Jugadores > 1-4 Circuitos > 38 Coches > 42 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,5
Como suele pasar en todos los juegos convertidos a Xbox, la mejora en las texturas es patente. Especialmente en lo que hace referencia al asfalto de los circuitos, que gana mucho en realismo.

MÚSICA / FX 8,8
Además de poderse escuchar todo en 5.1, el sonido de los motores está muy logrado y las voces están extraordinariamente dobladas al castellano. No falta el Sweet Home Alabama en los menús.

JUGABILIDAD 9,2
Fácil de adaptarse al control del juego, pero no tan fácil triunfar en cuanto avanzamos un poco. El secreto, de nuevo, está en los derrapes, que habrá que dominar a la perfección para llegar el primero.

DURACIÓN 9,4
Nada menos que 13 campeonatos y 38 circuitos. Una cifra más que considerable para un juego que llevará mucho tiempo completar. Y lo mejor de todo, sin que nos cansemos en el intento de desbloquear todo.



9,4 GLOBAL



KUNG FU

La propia **Microsoft** sigue empeñada en dotar a su consola de un catálogo de juegos que abarque todos los **géneros** posibles. Muestra de ello es esta mezcla entre título de **lucha** y party-game.

A pesar de que no cuentan con la brillantez de los de **Sony**, ni con la experiencia de los de **Nintendo**, los programadores de los estudios que la compañía de **Bill Gates** tiene repartidos por medio mundo se están esforzando en que los títulos de *First Party* estén a la altura de lo que se espera de la consola más potente del mercado. Juegos como *Halo*, *Blinx* o *Mech Assault* son buena muestra de ello, aunque de vez en cuando se les cuele alguna lindeza de la talla de *Fusion Frenzy* o *Kakuto Chojin* (que, por cierto, ha visto cancelado su lanzamiento en **Europa** por motivos religiosos). Así pues, ***Kung Fu Chaos*** es el último sello de estos esfuerzos, y la verdad es que se puede decir que se ha conseguido el objetivo planteado, que no es otro que divertir al usuario sin demasiadas complicaciones. Con un desarrollo similar a *Loons*, o incluso a *Super Smash Bros.*, **KFC** nos propone un viaje al pasado para recordar aquellas películas de serie B que inundaban los cines hace años. *Ninjas*, platillos volantes, vampiros o dinosaurios se dan cita en los escenarios, que llegan a convertirse en un personaje más del juego. El desarrollo está dividido en escenas. En cada una de ellas tendremos un objetivo a cumplir: acabar con un número determinado de enemigos, llegar hasta el final, salvar a la princesa... Después de elegir a uno de los nueve protagonistas posibles (desde un *ninja* al dios mono, pasando por una sexy samurai) entraremos en faena. Los golpes que puede realizar el personaje no son comparables a los de un título de lucha «normal», pero son más que suficientes para terminar con las decenas de enemigos que saldrán a nuestro paso. Además del modo principal del juego, llamado *Ninja Challenge*, según vayamos completando el porcentaje del juego iremos desbloqueando otras modalidades adicionales, como unas «mini se-

Las partidas con cuatro jugadores simultáneos son lo más divertido de este título de Microsoft y Just Add Monsters



*En algunos momentos del juego deberemos enfrentarnos a un entrenamiento necesario para comprender las claves de **KFC**.*



EL DIRECTOR
Igual de estricto y con la misma virilidad que el de **SuperJuegos**.



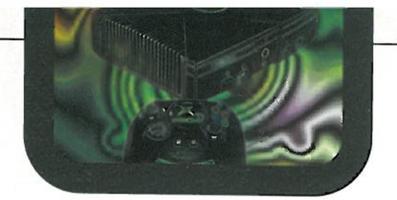
ESTRELLAS
Según el número de ellas que consigamos la película tendrá más o menos éxito.



SELECCIÓN DE ESCENA
Las secuencias se presentarán ante nosotros en forma de celuloide.

Con el botón B podremos levantar a un enemigo derribado y lanzarle fuera del escenario. Es la forma más sencilla de eliminarles.





CHAOS



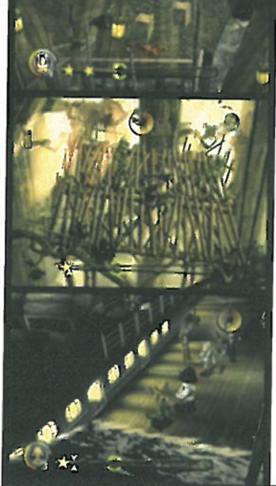
Cada vez que derribemos a un enemigo podremos humillarle mediante insultos. Si lo hacemos tres veces seguidas, gozaremos de un ataque especial que lo destruirá todo a su paso.











Minijuegos

Intercaladas entre las fases de lucha del juego encontrarás algunas curiosas y divertidas pruebas de habilidad en forma de escenas adicionales del filme. Consisten en, por ejemplo, lanzar flotadores a los especialistas que se hunden en las heladas aguas, salvarlos de una caída recogiéndoles con un toldo o echarles de un iceberg a golpes.

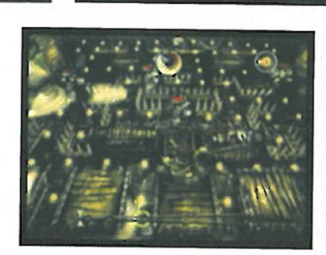








ries» para cada uno de los personajes, la opción para editar las repeticiones o un campeonato. Cuando cuatro jugadores se conectan a la vez, la diversión se multiplica gracias a las batallas campales que se producirán en cualquiera de los escenarios (con gran interactividad) que hayamos completado previamente en el modo principal. DANI3PO



En una de las escenas de la película de terror encontraremos una prueba similar al clásico Comecocos de toda la vida.

Género > Lucha Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Just Add Monsters Jugadores > 1-4
Niveles > 7 Películas Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 8,9
Los diferentes «sets» de cada una de las películas están recreados con gran detalle. Los personajes son graciosos, aunque podrían tener más animaciones. En general se ha hecho un muy buen trabajo.

MÚSICA / FX 8,5
Aparte de la excelente melodía de la secuencia de introducción, el juego te da la opción de personalizar la banda sonora. En cuanto a los efectos, se ha contemplado el uso de Dolby Digital 5.1.

JUGABILIDAD 8,7
El control es tan sencillo que no te costará nada sacarle todo el jugo al título de Microsoft. Incluso para un solo jugador se hace muy divertido, gracias a la variedad de los niveles presentes.

DURACIÓN 8,8
Aparte de la modalidad para un solo jugador, con multitud de modos y opciones de juego, KFC propone un divertido reto para hasta cuatro jugadores simultáneos. Ahí es donde reside su gran longevidad.





a fondo PLAYSTATION 2

EVERBLUE 2

Para los aficionados a los documentales de Jacques Cousteau, Capcom presenta un viaje a las profundidades marinas.

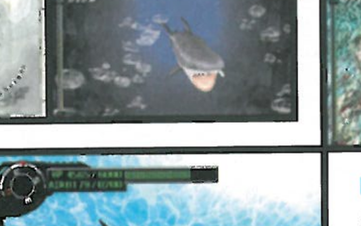
En la enciclopedia tendremos información de las especies que hayamos descubierto.

Tras una primera entrega que pasó bastante desapercibida, los programadores de **Arika** (creadores de la saga *Street Fighter EX*), han creado una secuela de este simulador de submarinismo, un género inédito en **PS2**. La acción se desarrolla en una isla del **Caribe** y en las aguas que la rodean. Pasaremos la mitad del tiempo sumergidos, buscando tesoros e investigando tanto el fondo marino como estructuras sumergidas (aviones, barcos...), bajo una vista en primera persona. La otra mitad del juego se desarrolla en la superficie de la isla. Allí nos comunicaremos con sus habitantes, aceptaremos misiones y mejoraremos nuestro equipo. Un juego ideal para relajarse. DANI3PO



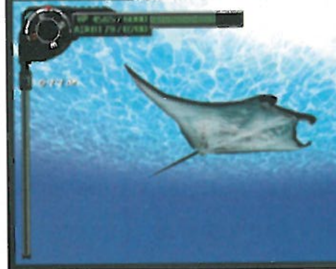









Cuando consigamos la cámara submarina, podremos realizar fotografías de todas las especies marinas y almacenarlas en un álbum para su consulta.



Everblue 2 nos pone en la piel de un cazador de tesoros sumergidos



La Isla



La isla de *Valentir* (traducida como **Valencia**) consta de varias pantallas realizadas con bellos gráficos prerrenderizados. Según avancemos se abrirán nuevas zonas y dependencias.

Género > Aventura Formato > CD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Capcom Jugadores > 1 Niveles > 1 Isla Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (1043 KB)



GRÁFICOS 8,6
El fondo marino resulta muy atractivo en un principio, pero más adelante se vuelve repetitivo. Las pantallas de la isla, aunque muy estáticas, son lo más llamativo de este apartado del juego.

MÚSICA / FX 8,5
Durante las inmersiones, sólo escucharemos el sonido de nuestro sónar y la respiración del protagonista. Las melodías que acompañan a nuestras visitas a la superficie son alegres pero poco variadas.

JUGABILIDAD 8,6
Se trata de un juego diferente, en el que la acción cede todo el protagonismo a la exploración relajada y a algunos toques de aventura y RPG. Si eres un fanático del mundo marino añade cinco puntos a la nota.

DURACIÓN 8,7
Depende en gran medida de tu interés por explorar a fondo las aguas que rodean a la isla, ya que el desarrollo es bastante abierto. Hay multitud de objetivos que lograr y objetos que coleccionar.



PS2 **8,6** GLOBAL

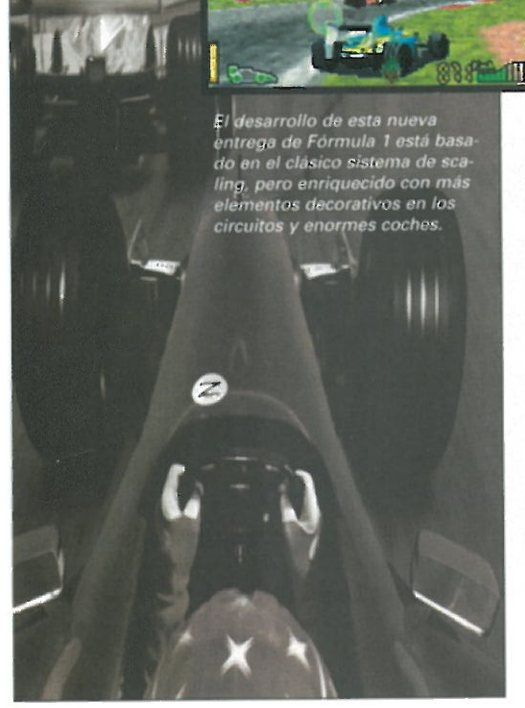
a fondo GAME BOY ADVANCE

La **conversión** para GBA del programa de EA sorprende por el apartado **gráfico**, destacando el enorme tamaño de los **coches.**

F1 2002

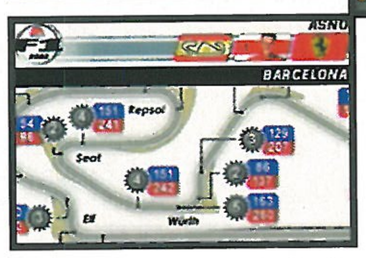
La fórmula uno es un género que siempre ha estado presente en las portátiles de **Nintendo**. Generalmente se ha tratado de versiones de títulos aparecidos para otras consolas y que solían encargarse a alguna compañía especializada en las conversiones. En este caso se trata de la saga de **EA** convertida por **Ubi Soft**. El trabajo realizado sorprende a propios y extraños logrando un impresionante resultado visual. Lo primero que salta a la vista es el enorme tamaño de los coches, muy superior a lo que estamos acostumbrados en **GBA**. La calidad de estos gráficos se deja notar en la fiel reproducción de las características y colores de las 11 escuderías (incluida **Toyota**) reflejadas en el cartucho. En cuanto al escenario, los programadores han optado por el clásico sistema de *scaling*, aunque se aumenta el número de elementos que rodean los circuitos. El trabajo gráfico perdería gran parte de su valor, si la jugabilidad no estuviera a una altura, al menos, razonable. Sin embargo, el control de los vehículos es más sencillo de lo habitual, lo que hace que las carreras se hagan bastante más competitivas. Los modos Temporada (con todos los circuitos), y Campeonato (en el que hay libertad de elección) constituyen la principal oferta en las opciones de ***F1 2002***. Junto a la misma, se incluye la posibilidad de un segundo jugador simultáneo, aunque para ello sea necesario contar con la colaboración del Cable *Link*. **CHIP & CE**

El impresionante apartado gráfico es el aspecto más destacado del juego



El desarrollo de esta nueva entrega de Fórmula 1 está basado en el clásico sistema de scaling, pero enriquecido con más elementos decorativos en los circuitos y enormes coches.





Se ha buscado una fiel reproducción del trazado de cada circuito. Para ayudar al piloto hay un detallado plano inicial junto al esquema de situación, que nos acompañará durante las carreras.

El programa cuenta con los pilotos y escuderías de la temporada 2002. Entre los integrantes del equipo ***Jaguar*** *se encuentra el español* ***Pedro de la Rosa***.

Género > Conducción Formato > Cartucho Compañía > Electronic Arts Programador > Ubi Soft Jugadores > 1 Vidas > 2 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS 9,3
El tamaño de los coches es muy superior a lo habitual en este tipo de juegos. El detalle en el diseño y color también es digno de mención, completando un brillante apartado gráfico.

MÚSICA / FX 8,2
Como es habitual en los simuladores de Fórmula 1, el sonido de los motores eclipsa cualquier otra manifestación en este sentido. La música, con escaso papel, no destaca aunque tampoco desentona.

JUGABILIDAD 8,8
Generalmente el control es bastante complejo por la sensibilidad a los giros bruscos de volante. Sin embargo, en esta ocasión es relativamente sencillo familiarizarse con la dirección del vehículo.

DURACIÓN 8,6
No incluye demasiadas opciones para poder alargar el juego. De todas formas completar el modo Temporada no es sencillo, especialmente en el nivel de dificultad Avanzado.



GLOBAL 9,1

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Nintendo **recupera** y **mejora** uno de los grandes mitos de Super Nintendo.



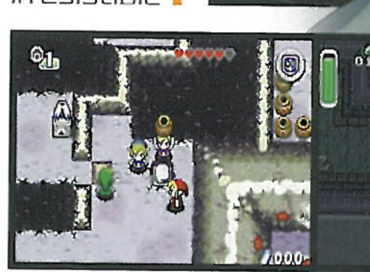
A pesar de su simpleza gráfica, ésta es una de las mejores entregas de toda la saga Zelda.

Sería imposible hablar de **SNES** sin hacer mención a uno de sus grandes clásicos. ***The Legend Of Zelda: A Link To The Past*** nació al mismo tiempo que la consola de 16 *bits* de **Nintendo**, abriendo un nuevo mundo a todos aquellos usuarios que desconocíamos las andanzas de **Link** en **NES**. Junto a *Super Mario World* y *Street Fighter II* formó una trinidad indispensable en la colección de cualquier usuario de **SNES**. Once años después, Nintendo adapta a **GameBoy Advance** este glorioso episodio de la saga *Zelda*, con ligeras mejoras, y acompañado de un aperitivo de lo que será el próximo *Zelda* de **GBA**, desarrollado por **Capcom**. El experimento se llama ***Four Swords***, y es una pequeña aventura que exige la participación activa de hasta cuatro jugadores. No permite el juego en solitario. Mientras que ***A Link To The Past*** es un fiel calco del clásico de **SNES**, ***Four Swords*** adopta el *look* del *Zelda* de **GameCube**, y añade una nueva vuelta de tuerca a la mecánica original de la saga incorporando *puzzles* que exigen el trabajo en equipo de todos los jugadores, y otros dirigidos a uno u otro, dependiendo de su color. Aunque demasiado breve, ***Four Swords*** es el complemento ideal de ***A Link To The Past***, y es la llave para acceder a la gran sorpresa de esta versión **GBA**: una mazmorra totalmente inédita. **NEMESIS**

Más de una década después, *A Link To The Past* sigue siendo un Action RPG irresistible







Once años después, al fin se repara la injusticia y podremos disfrutar de **A Link To The Past** con textos en castellano.

Género > Action RPG Formato > Cartucho (64MB) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo/Capcom
Jugadores > 1-4 Horas de juego > 10-15 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Cartucho (3 partidas)

GRÁFICOS 9,2
Calcado al pixel al original de SNES, el aspecto gráfico de A Link To The Past puede parecer algo arcaico para los gustos actuales, pero mantiene su encanto. Four Swords ofrece mejor animación y más colorido.

MUSICA / FX 9,0
La música del Zelda de SNES sigue siendo una maravilla. Se ha añadido efectos de sonido nuevos, como el grito de Link, pero se podía haber eliminado el molesto pitido cuando queda poca energía.

JUGABILIDAD 9,5
En SNES no fue posible, pero en GBA sí podremos disfrutar de A Link To The Past en castellano. Comprobarás por ti mismo porque este juego está considerado como uno de los mejores Action RPG de la historia.

DURACION 9,2
Si esta es tu primera experiencia con A Link To The Past, te envidio. Te esperan más de diez horas apasionantes. Y cuando hayas llegado al final, aun te quedará Four Swords para disfrutar con los amigos.



a fondo PSONE



YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES





La plaza central del pueblo será el escenario principal de las aventuras de ***Yugi****. En ella podremos visitar varios lugares diferentes.*



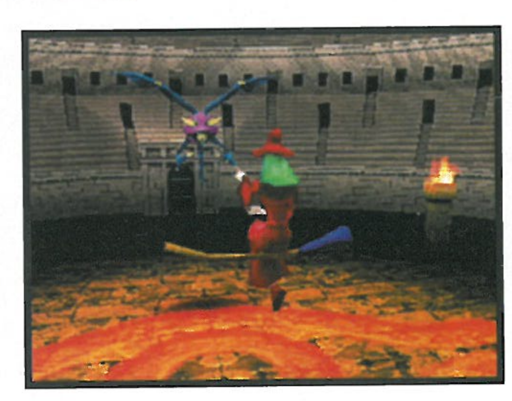
La serie de **moda** en Estados Unidos visita la **veterana** de Sony.

Yu-Gi-Oh! apareció por primera vez en la publicación japonesa *Shonen Jump* en 1996, de la mano de **Kazuki Takahashi**. Relataba la historia de **Yugi**, un chico normal que posee una reliquia conocida como *Millennium Puzzle* que le permite transformarse en el Rey del Juego, un legendario personaje. Gracias a este alter-ego **Yugi** se convierte en un experto jugador de cartas y, es por ello, que tendrá que combatir contra las fuerzas del mal. Tras el éxito del cómic y del *anime*, surgieron las cartas, que se han convertido en el juego de mesa de moda en **Japón** y, sobre todo, en **EE.UU.**. El título que nos trae **Konami** no es otra cosa que la edición digital de este juego. Por lo tanto, es imprescindible que estés familiarizado con el sistema de batallas (similar al de los naipes *Magic: The Gathering*) para poder sacar el máximo partido a este título. Los que busquen un juego de rol a la antigua usanza o algo de acción, mejor que se decanten por otro. DANI3PO



Las cartas

Son las verdaderas protagonistas de esta adaptación de **Konami**. Las hay de varios tipos, algunas invocan criaturas y otras ofrecen diferentes poderes al dueño de la baraja. Su uso es sencillo.







Género > Puzzle Formato > CD-ROM Compañía > Konami Programador > KCEJ Jugadores > 1-2
Cartas > 600 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS 7,9
Lo más espectacular son las representaciones en 3D de los monstruos que invocamos. El resto no llama la atención, aunque un juego de este tipo tampoco necesita grandes alardes para ser efectivo.

MÚSICA / FX 7,8
Los efectos de sonido constituyen prácticamente la única fuente sonora que escucharemos durante el transcurso de nuestra aventura por el mundo mítico de Yu-Gi-Oh!

JUGABILIDAD 8,5
Todo depende de tu afición por el juego de cartas en el que se basa. Si eres un fan acérrimo, agradecerás la posibilidad de poder jugar en cualquier momento, sin necesidad de contar con un rival humano.

DURACIÓN 8,8
Su longevidad dependerá de tu afición a la mecánica de batallas de Yu-Gi-Oh! Lo único que se echa en falta en el juego de Konami es la existencia de un Tutorial para los neófitos en estas lides.



CONCURSO

DIABLO II

en abril

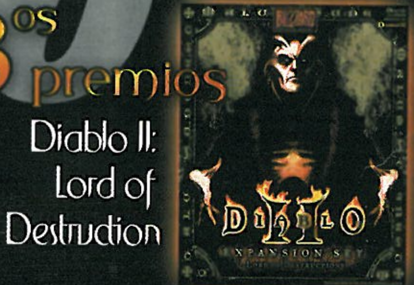
3 1os premios
una Game Boy Advance SP



10 2os premios
Diablo II Battle Chest



10 3os premios
Diablo II: Lord of Destrudion



Ven a CONFEDERACIÓN, juega con DIABLO II y elimina todo tipo de zombies, esqueletos, brujos... en el modo SEASON LADDER (escalera o jerarquía).



ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

NUEVO SALAMANCA
C/ Vázquez Coronado, 8
Tel.: 923 270 464
metropolis@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:
917 791 304
y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:
902 15 23 18
y atencion_cliente@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

a fondo XBOX

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Tras su **triunfal** paso por PS2, la adaptación de la película de estas pasadas **navidades** llega a Xbox.

*Los jinetes de **Mordor** serán algunos de los insistentes enemigos a los que se tendrán que enfrentar los integrantes de La Comunidad Del Anillo.*

Es obvio que los programadores de **EA Games** tiraron por el camino más fácil a la hora de trasladar el éxito cinematográfico al panorama consolero. Un *arcade* clásico y bastante simple, que entra por los ojos gracias a la fidelidad de personajes y escenarios con el filme, y que además está apoyado por toda la parafernalia de la película (voces de los actores, secuencias de las dos entregas y todo tipo de material adicional). La versión para la consola de **Microsoft** apenas cuenta con novedades con respecto a la de **PS2** (tan sólo una resolución algo mayor), ni siquiera se ha hecho uso del sonido Dolby Digital 5.1. En la piel de **Aragorn**, **Legolas** o **Gimli** nos enfrentaremos a 12 fases extraídas de *La Comunidad Del Anillo* y de *Las Dos Torres* en las que lo único que debemos hacer es acabar con los cientos de enemigos que salen a nuestro paso aporreando los botones del mando. Los toques de *RPG* se reducen a la evolución de los personajes. Bonito pero limitado. DANI3PO

*El Elfo **Légolas** será un maestro con el arco, pero también podrá utilizar los dos puñales que porta en la espalda.*

Nuestra única misión en el juego se limita a acabar con los enemigos que aparecen

Extras

A medida que vayamos avanzando en el juego se irán desbloqueando diferentes extras, tales como entrevistas con los responsables y actores de la película, bocetos utilizados para la creación de la misma y reportajes sobre el proceso de adaptación.

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Games Jugadores > 1 Niveles > 12 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

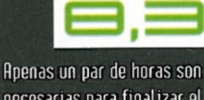


GRÁFICOS 9,1

Algo más nítidos que la versión para PS2, que en cualquier caso ya gozaba de una calidad gráfica excelente. No se observa el más mínimo atisbo de ralentización en las multitudinarias batallas.

MÚSICA / FX 9,2

El score original de la película, obra de Howard Shore y ganador de un Oscar es la base de la banda sonora, por lo que ésta rezuma calidad por los cuatro costados. Las voces se encuentran en castellano.



JUGABILIDAD 8,5

El control del personaje es muy sencillo, y las batallas son tan divertidas como intensas. Sin embargo, se echa en falta algún elemento de aventura que rompa el desarrollo algo repetitivo y simple.

DURACIÓN 8,3

Apenas un par de horas son necesarias para finalizar el juego en su totalidad, aunque siempre queda la opción de concluir las fases con los tres personajes y lograr el rango más alto con ellos.





XBOX

LOS SIMS

Muy **poco** después de la **aparición** de la versión para PlayStation 2 de Los Sims, la **madre** de todos los **simuladores** llega a Xbox con un aspecto casi **idéntico**.

Después de arrasar en **PS2**, el simulador más famoso y vendido de **Maxis** llega a la máquina de **Microsoft** con un aspecto casi idéntico al de la versión creada para los 128 *bits* de **Sony**. Por si alguien no lo conoce a estas alturas, ***Los Sims*** es un simulador de vida real. En el juego ofreceremos ciertas directrices a nuestros personajes (no los controlaremos directamente) para aumentar su diversión, aliviar su vejiga e incluso alimentarse, a la vez que adquirimos nuevos muebles y objetos decorativos o modificamos la estructura de la casa en la que viven. Lo único que diferencia esta versión de la de **PS2** es, además de su sistema de control, su motor gráfico, que en esta nueva versión posee una mayor resolución y permite moverse por el escenario con más suavidad. DOC





Si organizas una fiesta, más vale que tengas comida preparada...



Algunos objetos proporcionarán a tus sims el doble de satisfacción, como por ejemplo el Jacuzzi (higiene y comodidad).

Lábrate un porvenir

Este modo, creado especialmente para la versión de consola de ***Los Sims***, te permitirá jugar a través de un sistema que divide el juego en diferentes niveles con variadas misiones a cumplir. Cada escenario completado nos dará un nivel para dos jugadores.



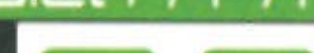
El simulador de Maxis es tan real como la vida misma

Género > Simulador Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Maxis Jugadores > 1-2
Modos de juego > 3 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (73 KB)



GRÁFICOS 9,1

La versión de Xbox posee todos sus elementos en 3D, al contrario que en Los Sims original creado para PC. Su resolución y su frame rate son superiores a los utilizados por Maxis en la versión PS2.



MÚSICA / FX 8,7

Éste es el único apartado que no ha cambiado en absoluto con respecto a la versión original de PC. Aunque no tiene voces «legibles», los extraños sonidos de Los Sims son de lo más expresivo.



JUGABILIDAD 9,3

El control ha sido perfectamente adaptado al pad de Xbox y, además, se ha incluido el nuevo modo Lábrate un Porvenir y, con él, los hilarantes escenarios como bonus para dos jugadores.



DURACIÓN 8,8

Junto a las 20/25 horas de media que te durará el modo Lábrate un Porvenir, haciendo las veces de modo Historia, hay que añadir la diversión sin fin que proporciona el modo clásico de Los Sims.



XBOX

GLOBAL 9,3

a fondo

PLAYSTATION 2

SHINOBI

Demoníacas piñatas voladoras perseguirán sín descanso al ninja **Hotsuma**.

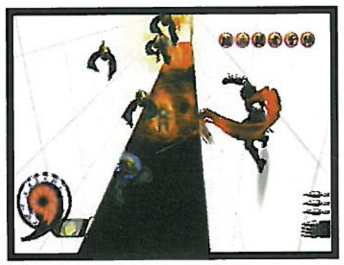
Tras **vivir** sus mayores momentos de **gloria** en la década de los 80, la franquicia Shinobi vuelve en **exclusiva** para PS2.

Nadie mejor que *Overworks* (en cuyas filas se encuentran veteranos de **Sega**, con grandes clásicos en su haber, incluyendo algunos *Shinobi*) para adaptar esta saga a los gustos actuales. Aunque esa evolución sólo parece haber afectado a la estética gráfica, ya que la mecánica de este ***Shinobi*** para **PS2** peca de excesiva simpleza, al menos si se le compara con aquellos *beat'em-up* que, como *Devil May Cry*, incorporan elementos de aventura. En cambio, el objetivo de ***Shinobi*** es siempre el mismo: limpiar la zona de enemigos para proseguir por el escenario. Así, a lo largo de 17 intensas fases, en los que **Hotsuma** (el sucesor de **Joe Musashi**) nos deslumbrará caminando por las paredes y enfrentándose a criaturas inspiradas en la mitología y folklore japonés. Este nuevo ***Shinobi*** atesora grandes virtudes, pero carece de la ambición necesaria para competir en el disputado mercado actual. **NEMESIS**

El ninja Hotsuma sustituye a Joe Musashi, el carismático protagonista de anteriores Shinobi

Shinobi *goza de un excelente doblaje al castellano, gracias al cual ningún usuario perderá el hilo de su emocionante argumento.*





Sega *se ha inspirado en diversas criaturas y deidades del folklore japonés para crear los enemigos de* ***Shinobi***.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Overworks Jugadores > 1
Capítulos > [illegible] Fases > 17 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (363 KB)

GRÁFICOS 7,9

En contraste con la correcta animación y estilizado diseño del protagonista, determinados escenarios son excesivamente toscos. Lo mismo puede aplicarse a los enemigos: algunos son geniales, otros cutres.

MÚSICA / FX 7,8

Lejanos están los tiempos en los que Yuzo Koshiro imprimía su genio en los Shinobi. Pese a la simpleza del chip de sonido de MD, la música de Revenge Of Shinobi es aún mejor que la de este DVD-ROM.

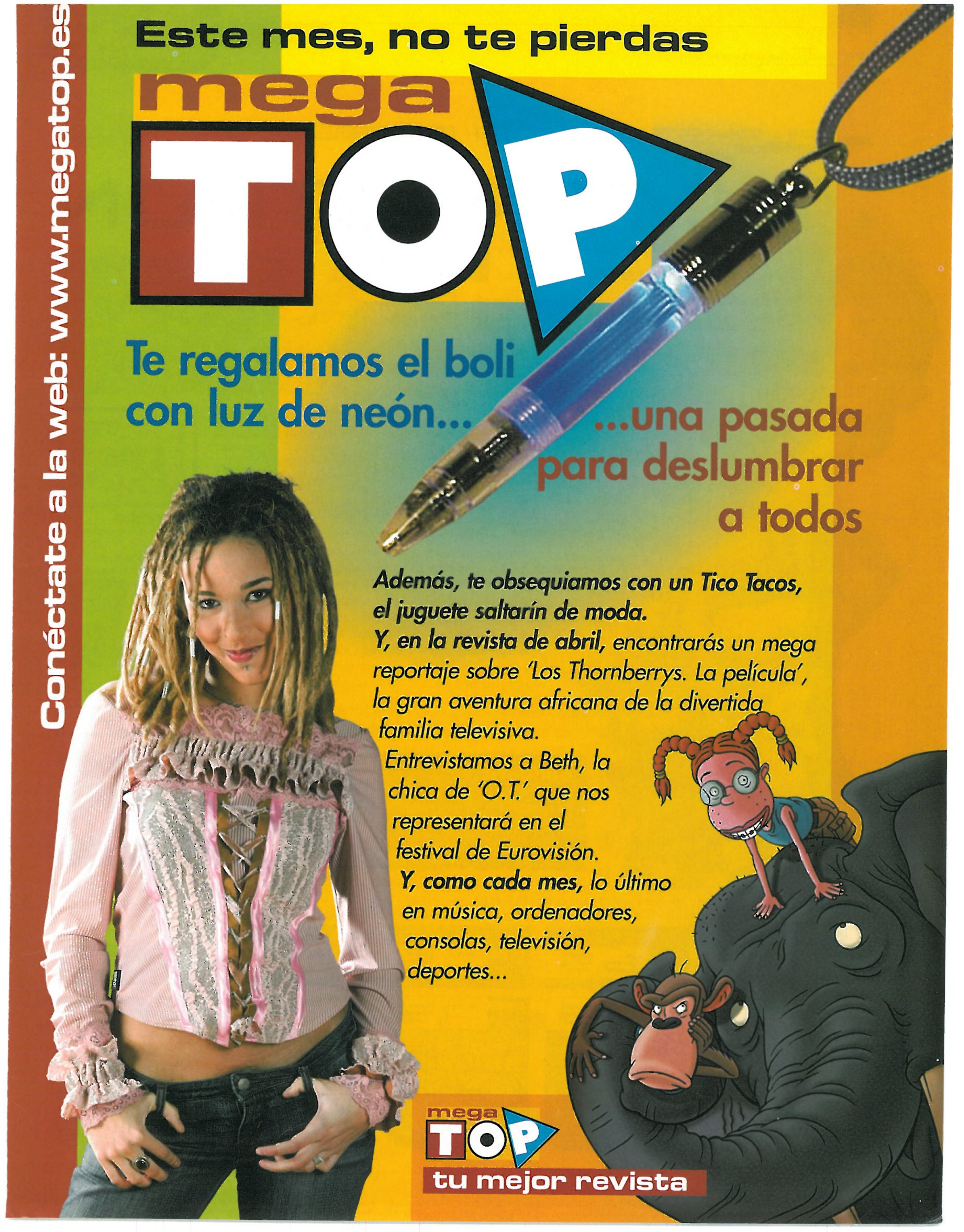
JUGABILIDAD 8,4

Pese al infierno en que llega a convertirse el juego en las últimas fases, la curva de dificultad está suficientemente ajustada como para permitirte avanzar las primeras misiones sin excesivos problemas.

DURACIÓN 8,0

Si Namco ha incorporado coin-op clásicas en Pac-Man World 2... ¿Por qué Sega no ha hecho lo propio con Shinobi? La galería de ilustraciones y personajes extra no están mal, pero saben a poco.

PS2 8,3 GLOBAL


Conéctate a la web: www.megatop.es
Este mes, no te pierdas
mega TOP
Te regalamos el boli con luz de neón...
...una pasada para deslumbrar a todos
Además, te obsequiamos con un Tico Tacos, el juguete saltarín de moda.
Y, en la revista de abril, encontrarás un mega reportaje sobre 'Los Thornberrys. La película', la gran aventura africana de la divertida familia televisiva.
Entrevistamos a Beth, la chica de 'O.T.' que nos representará en el festival de Eurovisión.
Y, como cada mes, lo último en música, ordenadores, consolas, televisión, deportes...
mega TOP
tu mejor revista



a Fondo

PLAYSTATION 2/ GAMECUBE

JIMMY NEUTRON

Una licencia **entretenida**, pero muy mal cuidada. El Niño **Genio** apenas logra el aprobado.





Rico en estilos de juego, pero muy pobre en recursos gráficos y técnicos. La adaptación al videojuego del exitoso largometraje del joven chaval de **Nickelodeon**, estrenado el pasado verano, consigue condensar los mejores momentos de la película en 6 intensos niveles en los que el jugador hará uso de todo tipo de utensilios para liberar a sus padres de las garras de los alienígenas *Yokians*. Pero el control del personaje y la inexistencia de una cámara automática, o manual, que se centre de manera más o menos inteligente en la acción, entorpece la jugabiidad. Además, aunque el *look* «foto-surrealista» de la serie está representado, sus gráficos son tan básicos que parecen diseñados para extintas cosnolas. ANNA

***Jimmy** usa un bate de béisbol para superar pruebas o eliminar a sus enemigos alienígenas.*



LOS SECRETOS
Al avanzar en la aventura activarás 2 trailers y 7 secuencias de la peli, *Making Of* del juego, etc.



EN EL ESPACIO
Las fases a bordo de una nave evocan al clásico «matamarcianos» de antaño.

En nave espacial, en bicicleta... Libera a los padres de Jimmy de los alienígenas Yokians



Goddard

En ocasiones y en ciertas pruebas **Jimmy** necesitará la ayuda de su perro robot, capaz de transformarse en bicicleta, muelle, tabla de surf, *Jet-Pack*...



Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > THQ Programador > THQ Jugadores > 1
Niveles > 6 Vehículos Goddard > + 4 Texto/Doblaje > Inglés/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	7,0	6,5	7,9	7,5	7,6
PS2	7,0	6,5	7,9	7,5	7,6





GRÁFICOS: Mantiene la estética típica de la serie, en cuanto a localizaciones, entornos y personajes, pero son tan básicos sus gráficos (no hay texturas, movimientos de cámara...) que dejan mucho que desear.

MÚSICA / FX: Ni siquiera se han molestado en doblarlo al castellano... La música respeta el estilo de la serie, pero es bastante monótona. Los efectos de sonido pasan desapercibidos.

JUGABILIDAD: Posee una gran variedad de estilos de juego (lucha, minijuegos, naves espaciales, plataformas...), pero el control sobre el personaje ha sido tan poco cuidado que hasta el usuario más novel llegará a aburrirse.

DURACIÓN: Su sencillez permite avanzar rápidamente en la aventura, pero aún así hay juego para rato si se desea desbloquear los secretos de Jimmy Neutron. Son 6 niveles en los que habrá que superar infinidad de misiones.

MEJOR VERSIÓN



Versiones idénticas, sólo se diferencian en el precio. Para ver los mismos errores, mejor la de PS2.

Parecía **imposible** que algún día pudiéramos disfrutar con un juego de **trenes** en Europa. Midas Interactive y **Syscom** inauguran el género y presentan este curioso título.

X-TREME EXPRESS



Syscom propone un divertido y jugable arcade de conducción con trenes como protagonistas



Aunque los amantes de los juegos de trenes, ¿hay alguno por ahí?, hubiéramos preferido un *Densha De Go!* de **Taito**, la aparición de ***X-Treme Express*** (*Tetsu-One Densha De Battle!*) en **Japón**, es un ligero soplo de aire fresco y originalidad *made in Japan*. En el modo principal del juego, *Grand Prix*, tendremos que competir contra otros cinco trenes y acabar en las primeras posiciones en 10 circuitos. No sólo se trata de correr, tendremos que gestionar las curvas teniendo en cuenta las leyes de la física, cambiar de vía y tener cuidado con las colisiones con otros participantes.



En el modo Tour nos esperan 30 divertidos retos a superar. Por cada reto conseguido obtendremos un nuevo tren.

La modalidad *Tour*, nos ofrece 30 divertidos retos a superar. Técnicamente es correcto en todos los apartados aunque los escenarios son algo sencillos y parcos en detalles. En resumen, un título curioso y muy divertido. THE ELF

Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Midas Interactive Programador > Syscom Ent. Jugadores > 1-2
Escenarios > 10 Trenes > 80 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (90 KB)

GRÁFICOS 7,8
El motor gráfico es sólido y estable, no baja de los 50 fps, pero muy básico, esquemático y sencillote. El diseño de los trenes es correcto y la sensación de velocidad está bastante lograda.

MÚSICA / FX 7,8
La banda sonora, típica de juego japonés de conducción, acompaña correctamente el desarrollo, aunque no estaría de más poder desactivarla y disfrutar de los excelentes efectos de sonido.

JUGABILIDAD 8,4
Al principio el control os parecerá extraño, pero una vez que le cojáis el tranquillo a tomar las curvas, cambiar de vía y chocar con los otros trenes, X-Treme Express se convertirá en un pequeño vicio.

DURACIÓN 8,4
Completar los diez circuitos del modo Grand Prix no resultará muy difícil si elegimos el tren adecuado, pero completar el modo Tour y conseguir los 50 trenes ocultos nos llevará mucho más tiempo.



a Fondo

PLAYSTATION 2/ XBOX GAMECUBE

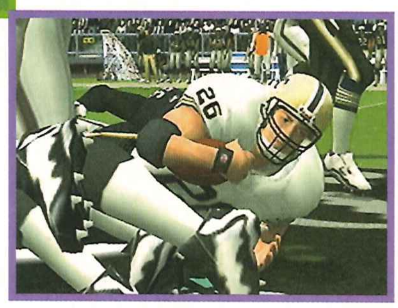
NFL 2K3

Tras dejar la exclusiva de Dreamcast, NFL 2K3 incorpora el modo Franquicia y una espectacular presentación como novedades.

Tras la desaparición de **Dreamcast**, *NBA 2k2* llegó a **PS2**, **GC** y **Xbox**. Ahora ***NFL 2k3*** sigue el mismo camino, multiplicando el número de potenciales usuarios. La nueva entrega cuenta con la colaboración de la cadena televisiva *ESPN*. Su presencia se deja notar en la introducción de los partidos, en los locutores y en el estilo con el que se muestran las retransmisiones. Mención especial merecen las continuas secuencias y las repeticiones en las que se observa el detalle con el que se han reproducido los jugadores. El sistema de control ofrece bastantes posibilidades incluyendo todo tipo de acciones (giros, protecciones con los brazos o cargas). Por lo que respecta a las opciones se incluye un completo Editor, tanto de jugadores como de equipos, y todo tipo de competiciones. Entre ellas, la más destacada es el modo franquicia, en el que se mezclan las funciones de entrenador con las de *manager* para planificar plantillas y temporadas. Por último, mencionar que el anuncio de la no distribución de *Madden 2003* en **Europa**, hace que ***NFL 2k3*** sea una de las pocas opciones que tienen los aficionados al fútbol americano del viejo continente. ➜ CHIP&CE



▮ La calidad gráfica queda patente con unas repeticiones impresionantes ▮

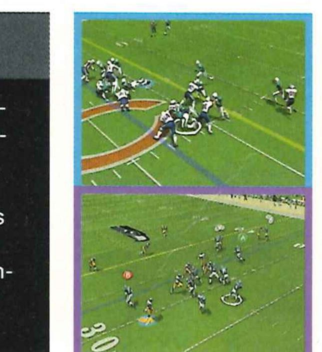


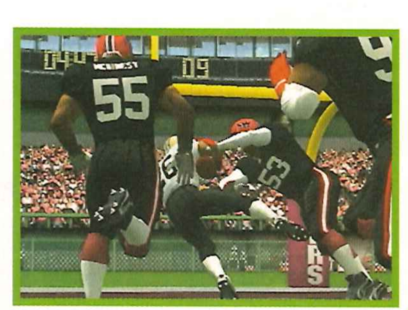
Se incluyen los equipos actuales de NFL, así como algunos de los que hicieron historia.



Como en la Tele

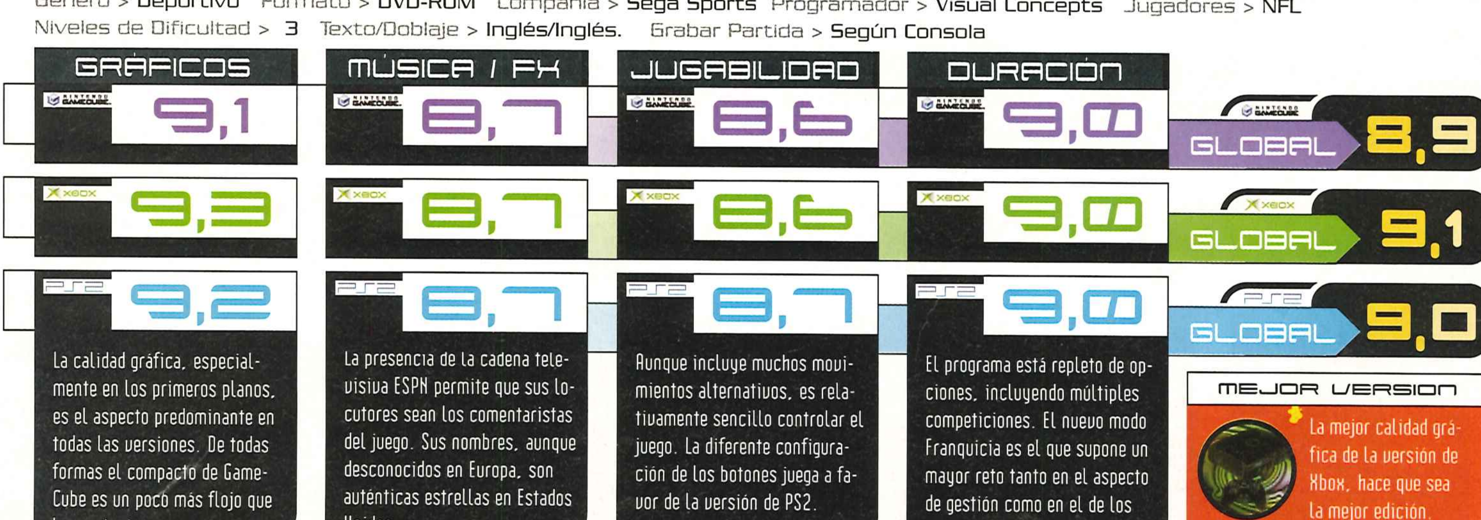
Tras colaborar con **Konami**, la cadena televisiva *ESPN* se une a **Sega** para imprimir del estilo de las retransmisiones deportivas a ***NFL 2k3***. Mencionar los comentarios y las nuevas repeticiones. En éstas se ofrecen imágenes diferentes mediante la división en distintas ventanas.





El control de los jugadores incluye muchas posibilidades tanto en las jugadas ofensivas como en las defensivas.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Sports Programador > Visual Concepts Jugadores > NFL
Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés. Grabar Partida > Según Consola



	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,1	8,7	8,6	9,0	8,9
Xbox	9,3	8,7	8,6	9,0	9,1
PS2	9,2	8,7	8,7	9,0	9,0

Gráficos: La calidad gráfica, especialmente en los primeros planos, es el aspecto predominante en todas las versiones. De todas formas el compacto de GameCube es un poco más flojo que los restantes.

Música / FX: La presencia de la cadena televisiva ESPN permite que sus locutores sean los comentaristas del juego. Sus nombres, aunque desconocidos en Europa, son auténticas estrellas en Estados Unidos.

Jugabilidad: Aunque incluye muchos movimientos alternativos, es relativamente sencillo controlar el juego. La diferente configuración de los botones juega a favor de la versión de PS2.

Duración: El programa está repleto de opciones, incluyendo múltiples competiciones. El nuevo modo Franquicia es el que supone un mayor reto tanto en el aspecto de gestión como en el de los restantes aspectos del juego.

MEJOR VERSIÓN: La mejor calidad gráfica de la versión de Xbox, hace que sea la mejor edición.

Revive toda la **magia** de las películas de monstruos gigantes de los años 50 y 60 con este **demoledor** beat'em-up, **digno** del mismísimo Godzilla.

WAR OF THE MONSTERS

La influencia de las películas del saurio gigante de **Toho** y otros clásicos del género es evidente, aunque **Incog Inc** haya evitado desembolsar ni un Euro en derechos recurriendo a mutantes de cosecha propia: **Togera** es el equivalente de **Godzilla**, **Congar** de **King Kong**... Dinosaurios, robots, colosos de piedra y un par de gorilones sembrarán el caos en las más importantes urbes del planeta, mientras se dedican a zurrarse unos a otros en un juego que reproduce la misma mecánica utilizada por **SNK**, doce años atrás, en su legendario *King Of The Monsters*. La destrucción de civiles y edificios son simples daños colaterales para estos titanes, capaces de utilizar vehículos, cascotes e incluso aviones como armas arrojadizas. ***War Of The Monsters*** no ganará un premio a la originalidad, pero al menos es vistoso y realmente divertido de jugar. **NEMESIS**

*Cada uno de los diez mutantes que protagonizan **War Of The Monsters** cuentan con sus propias técnicas para tumbar a sus rivales...*





El modo Historia te enfrentarás a dos y hasta tres mutantes a la vez. En más de una ocasión es preferible huir y dejar que se maten entre ellos.







*¿**King Kong**? No, **Congar**. Siempre es más económico «inspirarse» que contratar los personajes originales.*

Los amantes de las películas de Ray Harryhausen, de King Kong y de Godzilla disfrutarán a lo grande con este juego

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Incog Inc Jugadores > 1-2
Personajes > 8 + 2 Secretos Escenarios > 13 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (66 KB)

GRÁFICOS 9,1
Incluso por encima del fantástico modelado de los mutantes, lo mejor de War Of The Monsters son sus ciudades, repletas de tráfico, de vida. Y las demoliciones... Simplemente espectaculares.

MÚSICA / FX 8,4
Los músicos de Incog Inc han buscado reproducir el estilo de las películas de ciencia ficción de la década de los 60, y lo logran hasta que los gritos y las explosiones ahogan cualquier otro sonido...

JUGABILIDAD 8,5
Gracias al inteligente sistema de cámaras, ni los edificios mas altos limitarán tu campo de visión. El control es bueno, aunque se hace algo incontrolable cuando te enfrentes a dos o más mutantes a la vez.

DURACIÓN 8,0
Aunque algunos escenarios, como el del aeropuerto, no son un camino de rosas, no tendrás demasiados problemas para llegar al final del juego en modo Easy. Y luego están los extras, tanto trajes como minijuegos...

PS2 **8,8** GLOBAL



a fondo PLAYSTATION 2

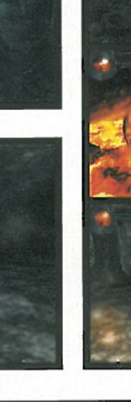
KING'S FIELD IV

La saga de **From Software** debuta en **Europa** con su cuarta edición, exclusiva para **PlayStation 2**.

Los juegos de rol están monopolizados por sagas como *Final Fantasy*. Sin embargo, hay usuarios que también buscan otros estilos dentro de este género y **From Software** ha perpetuado, desde los comienzos de **PSone**, la serie *King's Field*. Su mecánica, más acorde con la estética y desarrollo de los típicos *RPG* de *Dungeons & Dragons*, repletos de mazmorras y enemigos mitológicos se ha mantenido a lo largo de todos sus capítulos. En esta cuarta entrega volvemos a encontrar la misma mecánica con un apartado gráfico mejorado, aunque sin llegar a ser una maravilla para **PlayStation 2**. Eso sí, esta es la primera vez que podemos disfrutar de un *King's Field* traducido y doblado totalmente al castellano. Sin duda, los que han seguido esta saga desde el principio tendrán la oportunidad de conocer su historia perfectamente. R. DREAMER



Para mejorar nuestro ataque, el protagonista tendrá que activar sus poderes mágicos.



Los escenarios resultarán en su mayoría bastante parcos en detalles. Pero en ocasiones nos veremos sorprendidos con interesantes efectos de luces.

Enemigos

No se trata de *Devil May Cry*, pero ***King's Field IV*** guarda pequeñas sorpresas con un extenso catálogo de seres que se enfrentarán al protagonista a lo largo y ancho de la aventura. Esqueletos, babosas, dragones, árboles que cobran vida...



Género > RPG 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Metro 3D Programador > From Software Jugadores > 1 Personajes > 1 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (147 KB)

GRÁFICOS 7,0

Cuando este título vio la luz en Japón ya había sido superado ampliamente por otros en lo que a gráficos se refiere. Ahora, exceptuando algunos efectos, no puede competir con el resto del mercado.

MÚSICA / FX 5,0

King's Field IV se encuentra a años luz de cualquier título en lo que a banda sonora se refiere. No se concibe cómo From Software ha sido capaz de utilizar melodías que parecen casi más dignas de los 16 bits.

JUGABILIDAD 7,8

Como en cualquier King's Field nos veremos obligados a combatir para mejorar las habilidades y equipación de nuestro héroe. Así como explorar grandes áreas del mapeado. No aporta nada nuevo a la saga.

DURACIÓN 7,7

Como en anteriores entregas, supone un arduo ejercicio de paciencia tanto para la exploración como para combatir enemigos una y otra vez hasta subir de nivel. Apto sólo para los seguidores de la serie.





PLAYSTATION 2 / XBOX / GC

DR. MUTO

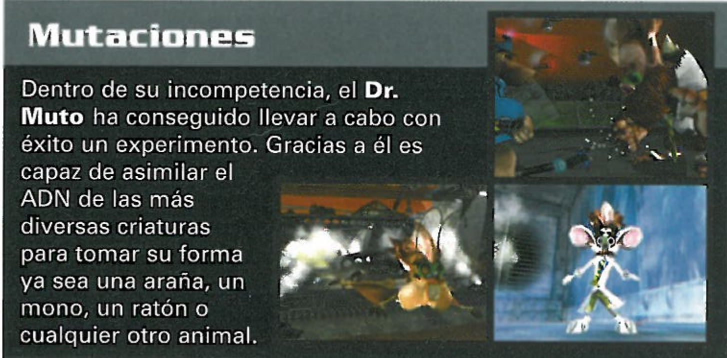
La compañía Midway nos **sorprende** con un **plataformas** cargado de **humor** para los **tres** grandes formatos

Dr. Muto nos presenta un mundo 3D donde su protagonista, un científico loco, tiene que encontrar los fragmentos de su planeta para reconstruirlo. Como en todo plataformas que se precie, el doctor tendrá que evitar todo tipo de obstácuos y enfrentarse con los más pintorescos enemigos. La idea es buena, incluso **Midway** ha intentado dotarla con ingenio de un humor que se echaba de menos en este género. Sin embargo, nos encontramos ante un desarrollo bastante repetitivo y donde el entorno gráfico no llega a sorprender en ningún momento. Para colmo, la cámara puede jugarnos malas pasadas, algo que puede causar grandes problemas cuando hay que realizar un salto ajustado. En resumen, un plataformas más para los amantes del género. R. DREAMER



En el personaje principal se explota el humor de sus torpezas.

Midway ha creado un plataformas humorístico que no consigue enganchar al jugador



Mutaciones

Dentro de su incompetencia, el **Dr. Muto** ha conseguido llevar a cabo con éxito un experimento. Gracias a él es capaz de asimilar el ADN de las más diversas criaturas para tomar su forma ya sea una araña, un mono, un ratón o cualquier otro animal.

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Midway Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 1 Niveles > 22 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola



	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,0	8,0	7,5	7,1	7,7
Xbox	8,0	8,0	7,5	7,1	7,7
PS2	8,0	8,0	7,5	7,1	7,7
	El apartado gráfico no supone ningún alarde técnico, y aunque sea consistente carece del preciosismo que cabría esperar de un juego a estas alturas. Además, la cámara resulta problemática en ocasiones.	La banda sonora intenta amoldarse al tono jocoso del juego, cumpliendo su cometido pero sin llegar a entusiasmarnos en ningún momento. Eso sí, por lo menos las voces se encuentran dobladas al castellano.	Dr. Muto bebe de la fuente de inspiración de los plataformas clásicos. Saltar obstáculos, combatir enemigos y recolectar ítems. El problema es que todo se desarrolla de forma bastante repetitiva durante el juego.	La duración dependerá en gran medida de lo recompensado que se sienta el usuario por el juego. Si se tiene paciencia para recoger todos los ítems todavía se puede conseguir una mayor vida para este título.	

MEJOR VERSIÓN

Las entregas para GameCube y Xbox tienen un motor gráfico ligeramente más perfecto que en PS2.

a fondo PLAYSTATION 2

SYBERIA



Kate Walker debe conversar con los personajes que se va encontrando para poder continuar su viaje.

Una maravillosa aventura **gráfica** que recupera para **PlayStation 2** el estilo más **clásico** del **género**.

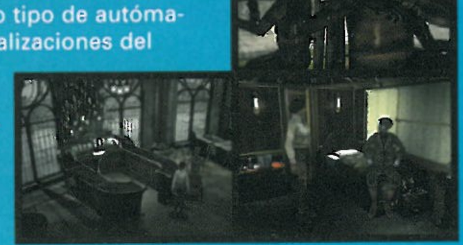


*Algunos escenarios nos deparan increíbles postales del fantástico mundo concebido por la imaginación de **Benoît Sokal**. Desde una ciudad de ensueño francesa hasta **Siberia**.*

Hubo un tiempo en el que las aventuras gráficas dominaban el mercado, sumiéndonos en increíbles historias de una forma magistral. Sin embargo, ahora la tendencia es completamente distinta en lo que a consolas se refiere. Parece que las compañías se han olvidado que hay usuarios de estos formatos que están esperando juegos de este género, y mucho más si están bien hechos. Este es el caso de ***Syberia***. El impresionante trabajo realizado por el dibujante y guionista de cómic francés, **Benoît Sokal**, ha quedado patente en cada uno de los maravillosos emplazamientos en los que transcurre el juego. La historia también se encarga desde el principio de captar nuestra atención, como si se tratara de un entrañable cuento. La mecánica ha optado por el sistema más típico del género, buscar y examinar objetos y hablar con el resto de personajes para encontrar pistas y de paso ir descubriendo el fascinante mundo de los autómatas y sus creadores. Quizá, el único punto débil recae en los diálogos, que puede resultar repetitivos en ocasiones, en especial cuando hablamos con **Oscar**, el autómata que acompañará a la protagonista a lo largo de casi toda la aventura. Eso sí, ***Syberia*** está traducido y doblado al castellano. **R. DREAMER**

Una maravillosa aventura cargada de misterio con un distintivo y original toque artístico

Autómatas



La familia **Voralberg** se ha dedicado a la fabricación de todo tipo de autómatas. En las cuatro localizaciones del juego se pueden ver numerosos ejemplos, desde mecanismos para abrir puertas hasta camareros prestos a servir una copa a **Kate**.

Género > Aventura Gráfica Formato > DVD-ROM Compañía > Microïds Programador > Microïds Jugadores > 1 Mundos > 4 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (60 KB)



GRÁFICOS 8,3
Escenarios de una belleza impresionante, plasmando digitalmente a la perfección el trabajo de Benoît Sokal pero se ha aprovechado poco el potencial de la consola para dotarles de vida con animaciones y efectos.

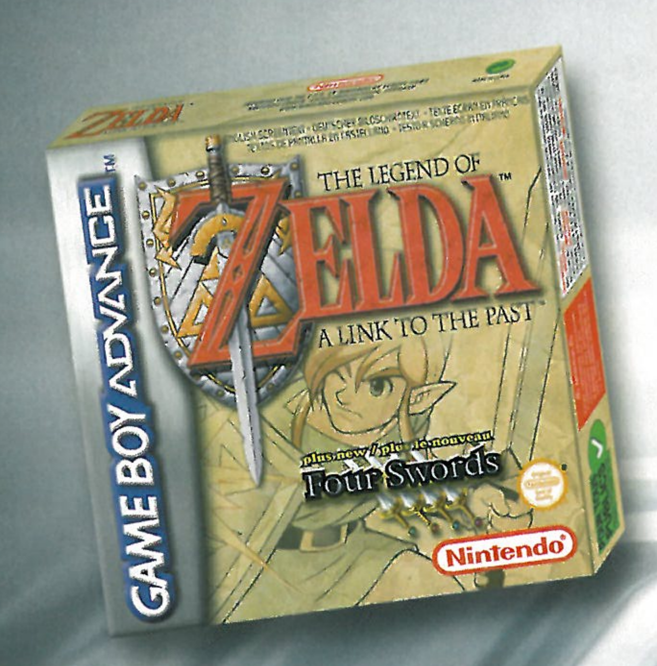
MÚSICA / FX 8,5
Aunque las composiciones no se prodigan mucho durante la aventura, cuando lo hacen surgen con fuerza y de forma magistral. Además, el juego cuenta con un doblaje al castellano bastante decente.

JUGABILIDAD 8,7
Aquellos que estén echando de menos las aventuras gráficas de toda la vida van a encontrar en Syberia, todo lo que estaban esperando, diálogos con pistas ocultas y horas y horas de exploración e investigación.

DURACIÓN 8,5
Como sucede con cualquier aventura, resultará muy posible quedarse atascado en un punto. Todo dependerá de vuestra destreza en este género, aunque una vez vivida la aventura, quedará relegada a la estantería.



CONCURSO
GAME BOY ADVANCE SP™













GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE SP

Aprovechando el lanzamiento de **Game Boy Advance SP**, **Nintendo España** y **SuperJuegos** te ofrecen la oportunidad de disfrutar con Legend Of Zelda en la nueva consola de **Nintendo**. Tan sólo tienes que participar en este concurso enviando el cupón adjunto antes del día 24 de abril con todos tus datos y señalando la respuesta correcta a la siguiente dirección: C/ O'Donnell 12, Madrid 28009. No te olvides de indicar en el sobre «Sorteo Game Boy Advance SP».

¿Cómo se llama el protagonista de Zelda?

A) Pink **B)** Link **C)** Fink

SORTEO «GAME BOY ADVANCE SP»

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: ....TEL.: ....EDAD: ....

RESPUESTA CORRECTA: A☐ B☐ C☐

(Marca con una «X» la que creas correcta)

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados por dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista. • La participación en este sorteo implica la total aceptación de sus base.

superguí

DISCO DANTE

La peculiar personalidad de Dante regresa a la acción, esta vez acompañado de una misteriosa compañera de viaje, Lucia. Super Juegos te guía paso a paso en cada una de las dos aventuras que incluye Devil May Cry 2.

DEVIL MAY CRY 2

CONTROLES

- **R1**: Fijar objetivo
- **L1**: Devil Trigger
- **R2**: Quitar punto de mira
- **L2**: Cambiar arma
- **L3**: Cambiar objetivo
- **Stick Analógico Izdo.**: Dirección
- **Select**: Pantalla de Status
- **Start**: Pausa/Menú
- **Triángulo**: Espada
- **X**: Salto/Doble salto
- **Cuadrado**: Pistola

MOVIMIENTOS

- **FLIP ESCAPE**: Esquiva ataques saltando en cualquier dirección. Mantén pulsado Izquierda y Círculo.
- **AIR HIKE**: Alcanza mayor altura en tus saltos pulsando X una vez en el aire.
- **KICK JUMP**: Acércate a una pared y mientras saltas dirige a **Dante** en dirección al muro y pulsa el botón X.
- **WALL HIKE**: Dirige a **Dante** hacia una pared y al pulsar el botón de Círculo, éste correrá por el muro durante un periodo de tiempo.
- **HIGH TIME**: Para elevar a un enemigo por los aires de un espadazo, pulsa R1 y después mantén pulsado Atrás y Triángulo para que **Dante** ejecute el movimiento.
- **STINGER**: Fija un objetivo con R1, pulsa el *stick* analógico izquierdo hacia delante junto al botón Triángulo. **Dante** lanzará una estocada mortal al enemigo.
- **TWOSOME TIME**: También puedes disparar en dos direcciones al mismo tiempo. Fija un objetivo, después dirige la dirección hacia el enemigo que se aproxima pulsando al mismo tiempo Cuadrado.
- **RAIN STORM**: Tras realizar un salto pulsa Cuadrado para disparar al enemigo que esté debajo.
- **DEVIL TRIGGER**: Cuando la barra del *Devil Trigger* esté cargada pulsa L1 para desencadenar toda la energía demoníaca en tus ataques.





DEVIL MAY CRY 2

MISIÓN 1:
Destroza las estatuas con la espada para recoger gemas rojas, con ellas puedes mejorar tus armas y comprar objetos. Sigue el único camino que hay. Al pasar la puerta con el cañón continúa avanzando y al pasar bajo el gran arco haz un salto doble para recoger una gema azul. Cuando tengas 4 aumentará tu barra de vida. Al llegar al puente aparecerán los primeros enemigos. Después sigue por la calle, al final hay un gran portón que te conducirá a una Estancia Secreta, a la que podrás entrar pulsando Círculo después de liquidar a los Buitres. En la sala secreta acaba con los enemigos y después pulsa Círculo en el haz de luz para salir. Ahora sigue avanzando, salta por encima de una casa para poder continuar. Pero nada más saltar dirige a **Dante** hacia la casa que acabas de saltar y entra pulsando Círculo, es una Estancia Secreta. Cuando termines continúa por la parte baja de la calle hasta que encuentres una gema amarilla (que permite resucitar una vez). Esta zona se bloqueará y tendrás que terminar con unos cuantos seres para poder seguir. Más adelante hay una estatua para comprar objetos y mejorar tus armas a cambio de gemas rojas. Poco después una secuencia te mostrará un hueco en un muro por el que puedes saltar. Antes inspecciona el canal junto a esta zona para hallar una gema azul. En la siguiente sección acaba con los *Msira* y recoge la llave con la que puedes abrir la puerta de rejas bajo el hueco. Al pasar por la siguiente puerta sigue las gemas rojas hasta encontrar a **Lucia** por primera vez.

MISIÓN 2:
En estas catacumbas destroza la efigie en la pared con tu espada para seguir avanzando. Sigue por el agua, tras la segunda cara hay una gema roja, tras la tercera una piedra de gemas rojas y un ataúd con un esqueleto, pulsa Círculo para ir a una Estancia Secreta. La última cara deja al descubierto una nueva puerta y otra cara. Antes de entrar por la primera destroza el rostro, después camina por el suelo a la derecha de la puerta y caerás en un foso con una gema azul. Finalmente entra por la puerta e intenta pasar por la siguiente con Círculo. Se activará un mecanismo. Destruye las esferas hasta que todas las antorchas sean azules. Después pasa por la puerta y al bajar las escaleras rompe la cara de la derecha para descubrir un pasillo con una gema azul al final. Haz lo mismo con el resto de las caras hasta que detrás de una de ellas encuentres una esfera girando azul. Pulsa Círculo junto al ataúd en pie y accederás a una Estancia Secreta. Después golpea la esfera hasta que todos sus cubos sean morados y la última puerta se desbloqueará. Detrás hay un haz de luz verde para recargar el *Devil Trigger*, lo que hará el combate mucho más sencillo. Después recoge el *Aerial Heart* y en *Devil Trigger* podrás volar para abandonar la sala por una salida en el techo.

MISIÓN 3:
De nuevo en el exterior, apareces en una bifurcación, avanza hacia la cámara. Llegarás a una zona con dos columnas gigantescas y una puerta que conduce a un puente roto y una gema azul. Date la vuelta y en la bifurcación ve hacia la izquierda hasta que el camino quede bloqueado. Avanza hasta encontrar a **Goatling** y lucha con él. Cuando venzas se desbloqueará el camino y una puerta con una gema roja. También hay una Estancia Secreta detrás de la doble puerta roja. Finalmente te enfrentarás con **Oranguerra** en la estación del tren. Nunca permanezcas cerca de él. Mantén una buena distancia y utiliza el *Devil Trigger*. Si tienes problemas hay gemas verdes para recuperar energía en las esquinas de la sala. Cuando termines con él aparecerá una llave. Sal al exterior y pasa por la puerta entre la estancia secreta y la estación.

MISIÓN 4:
Nada más comenzar, la segunda puerta en la parte derecha de la pantalla conduce a una Estancia Secreta. Después, sigue hacia delante hasta encontrar una manada de *Msiras*. Cuando termines con ellas rompe los tablones que bloquean la puerta. Al pasar al otro lado salta sobre el risco hasta llegar a una plataforma con una gema azul. Luego sigue tu camino y al llegar abajo dirige tus pasos a la izquierda. Al final encontrarás una piedra para obtener gemas rojas y el cierre metálico de un garaje que te conducirá una Estancia Secreta. Al terminar regresa sobre tus pasos y llegarás a un edificio. En su interior acaba con todo bicho viviente y recoge el amuleto *Quick Heart*. En la sala superior podrás recoger una gema amarilla. Sal al exterior, equipa el *Quick Heart* y golpea la piedra junto a la puerta. Ahora en *Devil Trigger* avanza a toda velocidad hacia el portón antes de que se cierre, seguramente tendrás que utilizar Círculo para que **Dante** se lance rodando y la puerta no le atrape. Después, pasa por la entrada para el combate contra **Jokatgulm**. La mejor estrategia será colocarse en una de las esquinas, terminar con uno de los tentáculos (todo esto mientras se salta continuamente para evitar sus ataques) y cuando desaparezca activar el *Devil Trigger* para acercarse a la cabeza del monstruo. Repetir la operación hasta terminar con la bestia. A continuación, ve hacia la moto para terminar la misión.

MISIÓN 5:
Estás debajo de un puente. Acaba con los dos perros, intenta permanecer disparando desde el aire para hacerlo con éxito. Sal y el camino volverá a bloquearse, termina con todos los enemigos, a la derecha del túnel que se ha abierto hay unos escombros y un poco más allá una puerta en el edificio que lleva a una Estancia Secreta. Después, ve por el túnel. Una nueva batalla con **Oranguerra**. Al terminar, avanza bajo el puente, salta en la parte elevada a la izquierda de **Dante** y entra con Círculo por la puerta para llegar a una Estancia Secreta. Al salir, salta al canal y pasa por encima del camión. Ahora te enfrentarás contra tres tanques infestados. Al terminar con el último avanza hasta el final de la rampa ascendente para recoger una gema azul. Salta al vacío y salta detrás de los escombros. Tras la verja metálica hay un amuleto, *Offence Heart*, que aumentará el poder de tus ataques en *Devil Trigger*. Vuelve a la calle principal, hay una puerta justo antes de la rampa que conduce a una Estancia Secreta. De vuelta al exterior, sigue de frente y serás atacado por un helicóptero infestado. Tras la secuencia sólo hay una salida posible que te llevará al interior de un edificio. Antes de nada equipa el *Aerial Heart* porque puede hacerte falta en esta zona. Después comienza a subir y en cuanto el edificio esté en llamas hazlo a toda velocidad. Arriba hay una salida al tejado. Aquí tienes que alcanzar el helipuerto, coloca a **Dante** sobre la flecha verde y saltará a otro edificio. Sube a la zona superior y una secuencia te mostrará una escalerilla. Alcánzala y salta, después salta hacia una plataforma metálica que asoma ligeramente al fondo de la pantalla. Continúa saltando hasta llegar al tejado. Aquí una estela de gemas te indicará por dónde tienes que saltar. Antes puedes ver un elevador con una plataforma que contiene una gema azul. Finalmente sigue el camino de las órbitas. Salta al otro edificio, aquí encontrarás una gema amarilla, nada más cogerla comienza a ascen- ▶

Mision 1

Mision 1

Mision 2

Mision 2

Mision 3

Mision 3

Mision 4

Mision 4

Mision 5

Mision 5

Mision 5



s u p e r g u í



▶ der. Cuando llegues al techo se iniciará la batalla contra **Infested Chopper**. Busca un lugar desde donde puedas esquivar fácilmente su ametralladora y sus misiles, y aprovecha tu *Devil Trigger* para derribarlo.

MISIÓN 6:

Avanza por la calle y asistirás a una de las mejores secuencias del juego para presentar a **Nefasturris**. Este jefe final te atacará con un rayo láser, misiles de luz y andanadas de murciélagos. En su segunda forma te seguirá lanzando misiles de luz y ondas láser que tendrás que esquivar saltando. Utiliza la escopeta.

MISIÓN 7:

Nada más comenzar la misión salta a la parte inferior infestada de enemigos. Termina con ellos y salta al otro extremo, encima de la plataforma metálica ponte encima de la tubería para descender deslizándote. Al llegar al otro extremo, en la parte superior hay una puerta que no se abre por falta de energía, así que desciende. En tu camino verás un grupo de cuatro contenedores entre los que hay una gema amarilla. Salta al pasillo y entra por la puerta. Hay una esfera a la que tienes que golpear para poder acceder a un *ítem* en la zona central de la sala. Después desciende y abajo hallarás un haz de luz verde para rellenar el *Devil Trigger*. Cuando la tengas a tope entra en la zona central y vuela hasta alcanzar el amuleto *Flame Heart*. Este te permitirá añadir fuego a tus ataques y además recuperar vida activando el *Devil Trigger* y colocándote encima de lava. Abandona esta zona y pasa a la siguiente sección. Salta sobre el río de lava y entra por la puerta de la plataforma del medio, encontrarás la espada *Vendetta*. Sal y al otro lado de la lava ve por la parte inferior, pulsa Círculo junto a la puerta y acabarás en una Estancia Secreta. Al terminar continúa por la puerta que te faltaba por examinar en la sala de la lava. En esta habitación, monta en el ascensor y desciende. Tras un combate intenso súbete al tren, el viaje será movidito. Cuando llegue a su destino, sal del tren. Saltando sobre la caja metálica grande puedes llegar a una viga en el techo, y desde ella a una zona donde hay una gema azul. Después sube en el ascensor. Una vez arriba, pulsa Círculo en la puerta de la izquierda para entrar en una Estancia Secreta. Finalmente, la puerta que se halla en el medio te conducirá al final de la fase.

MISIÓN 8:

Tras una secuencia te verás inmerso en un combate contra **Furiataurus**. Ten en cuenta que hay gemas verdes para recuperar energía. Cuando el monstruo produzca el efecto aspiradora, salta para no ser absorbido hacia sus cercanías. No pares de disparar y cuando tengas el *Devil Trigger* a tope actívalo hasta que termines con él.

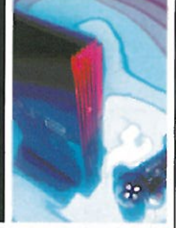
MISIÓN 9:

Ahora te enfrentarás a una carrera contra el crono en el mismo nivel en el que transcurría la Misión 7, pero en sentido inverso. Nada más comenzar, no pierdas tiempo y entra por la puerta que ves. Tras la secuencia lánzate por el hueco del ascensor y abajo te esperarán varios bichejos inmundos, lucha con ellos sólo si estás buscando un «Ranking S», pero no permanezcas más allá del límite de los 9 minutos. Después continúa por el túnel y ve hacia la derecha (a la izquierda hay gemas rojas), sal por la puerta. Estás en la sala donde encontraste la espada *Vendetta*, la puerta en el otro extremo te conducirá a la sala de la lava. Sube hacia la izquierda y sal hacia la estancia donde conseguiste el *Flame Heart*. Aquí asciende por la escalera. Una vez en el exterior, una secuencia te mostrará tres esferas que debes golpear para abrir la entrada en la parte superior del escenario. La primera está justo al lado de donde acabas de salir, en la zona inferior. Salta la barandilla y golpéala con la espada. La siguiente se encuentra subiendo las escaleras, junto a los 4 contenedores. La tercera y última subiendo la siguiente escalinata. Serás atacado por un grupo de *Puias* (los buitres), así que intenta situarte de forma que la esfera quede entre **Dante** y tus enemigos para que éste pueda activarla. Tras pasar por el cierre metálico una nueva secuencia te mostrará la puerta a la que tienes que llegar en esta ocasión. Se halla en el otro extremo de la habitación en el pasillo junto a la tubería. En el corredor avanza hacia la cámara y finalmente saldrás al hangar. Utiliza el botón Círculo para anular el efecto absorbente del ventilador gigante y entra en el avión para conseguir el Lanzamisiles. Cuando salgas del avión, éste se habrá estrellado contra el ventilador, salta en la parte frontal del avión e introdúcete por el hueco que se ha creado en la pared.

MISIÓN 10:

Te encuentras en una especie de patio. A la derecha hay un pasillo con gemas rojas que conduce a una gema azul. Después salta en la columna rota de la derecha para obtener gemas rojas. En el otro extremo del patio hay una puerta azulada. No se puede abrir, para hacerlo tienes que activar dos esferas que hay a la izquierda y derecha del patio. Equipa el amuleto *Quick Heart* (si no tienes suficiente *Devil Trigger* liquida unos cuantos magos para subir la barra) para poder activar las dos esferas y abrir la puerta. Cuando lo hayas conseguido golpea la esfera azul tras la puerta hasta que todos los cubos se pongan de color morado. Se abrirá un hueco en el suelo, al avanzar hacia él serás absorbido al subsuelo. Aquí termina con los *Golems* y sus amigos voladores y entonces aparecerá una





DEVIL MAY CRY 2

polilla gigante, un nuevo jefe final **Noctpteran**. También está acompañado por unas larvas gigantes. Primero ocúpate de las larvas. Salto doble, disparos de escopeta y repite la operación hasta terminar con todos ellos. Si eres engullido por la bestia, pulsa Cuadrado para liberarte. Utiliza el *Devil Trigger* en la polilla siempre que te sea posible, y cuando termines con todas estas criaturas sitúa a **Dante** en el haz de luz y pulsa Círculo para salir a la superficie, finalmente entra en el hueco en medio del patio para terminar la misión.

MISIÓN 11:

Desciende y cuando llegues al puente presidido por dos cristales azules, fíjate en la pared con un motivo circular naranja y lo que parece un ojo en medio. Pulsa Círculo para entrar en una Estancia Secreta. Continúa avanzando y al llegar a una puerta arabesca quedarás encerrado. Salta hacia abajo para alcanzar una sala llena de enemigos. Termina con ellos y después sigue el pasillo. Al final salta sobre la plataforma central y activa los cubos de la esfera. Finalmente sal por la puerta por la que has entrado que te conducirá a una nueva zona. Continúa por el pasillo, hallarás una piedra de gemas rojas, golpéala hasta que agote sus existencias. Sigue y estarás en un pasillo descendente, cuando aparezca una bola gigante, activa el *Devil Trigger* con *Quick Heart* para huir. Si te atrapa lucharás contra un par de *Golems* y tendrás que repetir la operación hasta que consigas salvarte de la bola. Una vez abajo, una placa con pinchos descenderá del techo. Tienes que destrozar a espadazos la zona que tiene dibujado un círculo. Al romperla, otra puerta se abrirá en el otro extremo, a través de ella llegarás hasta la espada *Merciless*, cógela y salta por una pequeña apertura superior. Aquí hay una gema azul, después déjate caer y avanza por el pasillo hasta llegar a una zona con plataformas. Una de las puertas en la plataforma de piedra iluminada conduce a una Estancia Secreta. Finalmente asciende y calcula el tiempo para saltar a las plataformas de color azul para no caerte. Cuando llegues a una zona donde se ve una esfera azul con cubos, busca dos plataformas azules que te conducirán a una estancia con las ametralladoras. Por último activa los cubos de la esfera y desciende al emblema circular del fondo. Este te elevará a un pasillo que conduce a un amuleto. Para eliminar la barrera que lo protege destroza las tres estatuas y ve hacia el amuleto antes de que éstas vuelvan a aparecer. Coge el *Healing Heart*, repondrá tu energía cuando lo tengas activado en *Devil Trigger*. Es hora de lanzarse por el agujero que hay en el suelo. Abajo te esperan **Bolverk** y sus dos perros fieles. utiliza ataques aéreos y *Devil Trigger*. Céntrate en **Bolverk**, cuando termines con él se acabará el combate. Finalmente sal por la puerta de la luna.

MISIÓN 12:

Nada más comenzar este nivel, date la vuelta y entra por la puerta con Cículo para acceder a una Estancia Secreta. Después, sigue el pasillo y llegarás a un sala donde tienes que realizar doble salto para destrozar con tu espada los rombos que rodean la esfera central. Se abrirá un hueco hacia una estatua del tiempo y una gema verde para recuperar toda la energía. Avanza por el pasillo mientras destrozas las estatuas, detrás de la última de la izquierda hay una Estancia Secreta. Finalmente entra por la puerta para enfrentarte a **Plutonian**. Esquiva cuando ataque con las bolas de hierro. Lo mejor es atacar con el Lanzamisiles desde la distancia y después evitar los láser que recorren la habitación. Si tienes suficiente barra de *Devil Trigger* no dudes en utilizarla. Cuando termines con la bestia ve al elevador de piedra.

MISIÓN 13:

De nuevo una lucha contra un jefe final, esta vez **Arius**. Si quieres conseguir un buen *Ranking* liquida a sus acólitos ejecutando *combos* para conseguir *Show Time!* todas las veces que puedas y así recargar el *Devil Trigger*. Para eliminarle con presteza utiliza el *Devil Trigger*, pero no le ataques cuando esté cubierto por un halo negro.

MISIÓN 14:

Tu objetivo en esta misión consistirá en activar 4 esferas con cubos morados. Al inicio de este nivel verás al fondo que hay una estatua del tiempo. La segunda puerta cerca de ella conduce a una Estancia Secreta. Una vez fuera, ve hacia el fondo de la pantalla. No tardarás mucho en encontrarte dos **Abyss Goats**. Utiliza el Lanzamisiles para liquidarlas. Después, sube a la columna y caerán gemas rojas. Desde aquí salta al tejado del edificio (puede costarte un poco pero insiste hasta conseguirlo). Realiza doble salto combinado con espadazo para activar la esfera. Después continúa por los tejados siguiendo una estela de gemas rojas, llegarás a una escalinata. Sube y después déjate caer en el callejón, avanza y desciende unas escaleras. Continúa tu camino hasta que veas un hueco en una muralla (el mismo por el que entraste en la primera misión). Acaba con todos tus adversarios y activa la esfera. Regresa al callejón y sigue la estela de gemas rojas. En un corredor a la izquierda hay una piedra con gemas rojas. Después sigue hasta llegar a un sitio lleno de *Golems*. Acaba con ellos y activa la esfera. Antes de seguir del lugar puedes recoger una gema amarilla que se halla en la puerta grande de la izquierda de la pantalla. Para ello emplea el *Aerial Heart*, ya que de este modo podrás volar hasta ella. A continuación, regresa y al llegar a la bifurcación continúa por el camino de la izquierda. Un poco antes de llegar a la estatua del tiempo hallarás una entrada a la izquierda. Avanza por este callejón. Al final de él encontrarás la última esfera, una puerta y un saliente en la pared izquierda que aguarda una gema roja. Si saltas a éste verás que hay otro saliente con una gema azul, usa el *Aerial Heart* para llegar hasta allí. Después liquida a los magos y activa la esfera. Por último, entra por la puerta. Dentro, golpea el ojo del centro y dará comienzo el combate contra **Phantom**. Un viejo conocido del primer *Devil May Cry*. Esquiva todos sus ataque saltando o pulsando el botón de Círculo, y utiliza las ametralladoras a distancia. Y por supuesto, no te olvides del *Devil Trigger*.

MISIÓN 15:

Tienes tres minutos para acabar con todas las hordas de enemigos. Debes golpear el ojo central para activar el inicio de cada combate si no se ha conseguido en el tiempo límite.

MISIÓN 16:

En primer lugar ve hacia el ascensor para que empiece un combate contra varios *Blood Goats*. Después entra en el ascensor con Círculo y lucha contra una avalancha de enemigos. Saldrás a un corredor, al fondo hay una estatua del tiempo. Continúa por el pasillo a la izquierda y entra por la puerta roja. En el siguiente corredor avanza y encontrarás otra puerta igual. Tras ella continúa caminando y llegarás a una sala donde tienes que evitar una serie de esferas que te enviarán a un lugar donde tendrás que luchar para volver a salir a la sala. Cuando llegues al otro extremo salta a la parte superior y recoge el *Sacrilege*. Asegúrate de inspeccionar la parte opuesta de la sala para hallar una gema azul. ▶



superguí

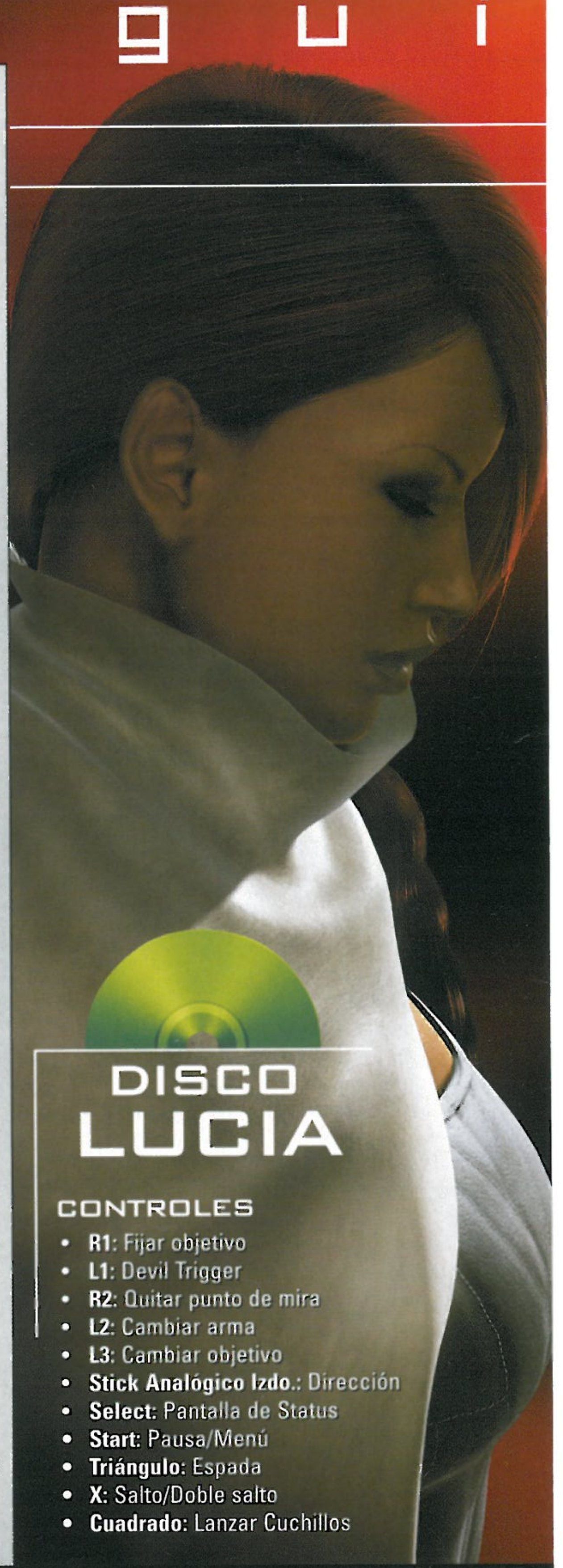
▶ Finalmente, entra por la puerta bajo *Sacrilege* con Círculo y entrarás en una Estancia Secreta. Sal por donde entraste y **Dante** colocará el *Sacrilege* en la puerta con un rostro tallado. Te encontrarás en una sala con tres puertas. Continúa caminando de frente y muy pronto llegarás a un extraño pasillo que precede la lucha contra un jefe final. Se trata de **Bolverk** y sus dos perritos falderos. Sigue la misma estrategia que la última vez que te enfrentaste con ellos. Cuando la lucha termine recoge el *Sacrilege* y abandona la sala. Coloca el objeto en la puerta y el escenario volverá a cambiar de aspecto. Pasa a la siguiente habitación y sigue la estela de gemas rojas. Alcanzarás una nueva sala. Aquí lucha hasta obtener un nuevo *Sacrilege*, colócalo en la puerta por la que has entrado y sigue el pasillo para pasar por la primera puerta a la izquierda. Te esperarán unos cuantos *Mortfinis*, después pasa por la puerta derecha y llegarás a una sala con un globo azul. Aquí podrás conseguir un amuleto, el *Frost Heart*. Finalmente regresa a la habitación donde encontraste el último *Sacrilege*, hay una puerta que conduce a un ascensor. Al final del viaje encontrarás una gema verde y una puerta que te llevará hasta **Trismagia,** un jefe final. Cuando está dividido en tres caras, limítate a esquivar sus ataques y a utilizar el Lanzamisiles cuando no haya ningún peligro. En cuanto los tres rostros se reúnan en uno, activa el *Devil Trigger* y fulmina al monstruo con toda la barra. Repite la operación hasta terminar con **Trismagia**.

MISIÓN 17:

Sigue el pasillo y nada más pasar por la puerta te encontrarás con un viejo conocido, **Arius**. Esta vez puede resultar un poco más complicado. Simplemente libérate antes de la presencia de sus ayudantes y en cuanto tengas ocasión utiliza el *Devil Trigger* con **Arius**. Con sus «secretarias» funciona muy bien la escopeta desde la distancia, aunque si has mejorado tus ametralladoras también merece la pena utilizarlas. Finalmente, arremete contra **Arius** con todo tu arsenal para acabar de una vez por todas.

MISIÓN 18:

Prepárate para el encuentro final. A menos de que tengas una seguridad increíble en tus habilidades lo mejor es que antes de comenzar el nivel pases por la tienda y compres alguna *Devil Star* para poder rellenar tu barra de *Devil Trigger*, alguna **Vital Star** para hacer lo mismo con tu barra de energía y, si no te queda ninguna, una *Gold Orb* (gema amarilla). Después permanece atento porque comienza el combate final contra **Argosax The Chaos**. En el primer nivel te enfrentarás contra **Argosax** en su forma de **Nefasturris**. Aquí se aplica la misma estrategia que cuando te enfrentaste a él por primera vez. Esquiva sus ataques láser y usa el Lanzamisiles. Si ahora te diriges hacia la derecha te enfrentarás contra una de las peores encarnaciones de **Argosax**. Lanza olas de láser que hay que sortear con mucha rapidez. La siguiente transformación, hacia la derecha, te depara un minotauro que lanza fuego y utiliza un mazo gigante. Busca un buen ángulo, donde apenas recibas daño y dale una buena ración de misiles. Si has ido avanzando hacia la derecha, lo próximo que encontrarás es un tentáculo gigante. Quédate a la izquierda de la pantalla, de modo que el punto de mira quede fijado en el tentáculo pero sin que pueda alcanzar a **Dante** y utiliza el Lanzamisiles. La siguiente mutación de esta bestia es una cara que lanza ondas de fuego, así como columnas de lava, esquiva los ataques, y si tienes el *Devil Trigger* a tope úsalo para acabar con él. La última confrontación será contra una especie de **Oranguerra**. Despedirá esferas energéticas, esquívalas y espera tu oportunidad para dispararle hasta terminar con él. Después, **Argosax** sufrirá un nueva transformación en **Despair Embodied**. Este enemigo comenzará lanzando una serie de bolas de fuego, sortéalas con Círculo. Seguidamente volará para atacarte desde el aire, ya sea con un ataque suicida con lluvia de fuego. Lo mejor es permanecer el máximo tiempo posible en *Devil Trigger* (usa las *Devil Star*) y no dejarle respirar ni un sólo segundo con tu espada. Cuando acabes definitivamente con él, es hora de comenzar la aventura de **Lucia**.



DISCO LUCIA

CONTROLES

- **R1:** Fijar objetivo
- **L1:** Devil Trigger
- **R2:** Quitar punto de mira
- **L2:** Cambiar arma
- **L3:** Cambiar objetivo
- **Stick Analógico Izdo.:** Dirección
- **Select:** Pantalla de Status
- **Start:** Pausa/Menú
- **Triángulo:** Espada
- **X:** Salto/Doble salto
- **Cuadrado:** Lanzar Cuchillos





DEVIL MAY CRY 2

MOVIMIENTOS

• **FLIP ESCAPE:** sirve para evitar ataques saltando en diferentes direcciones. Pulsa Círculo apuntando a cualquier dirección.
• **AIR HIKE:** Pulsa X mientras estás en el aire y realizarás un doble salto.
• **Kick Jump:** Cerca de una pared salta hacia el muro y vuelve a ejcutar un salto apoyándote en él.
• **WALL HIKE:** Camina cerca de cualquier pared y pulsa el botón de Círculo para ver cómo **Lucia** camina por ella.
• **SKY HIGH:** Para lanzar a un enemigo por los aires, mantén pulsado Atrás y presiona Triángulo al mismo tiempo.
• **RAPID FIRE:** Fija un objetivo con R1, dirección hacia **Lucia** más Triángulo para lanzar patadas.
• **TWOSOME TIME:** Si quieres disparar en dos direcciones al mismo tiempo, tan sólo tienes que fijar un objetivo y, mientras disparas, mantener la dirección apuntando de forma opuesta hacia donde se acerque algún enemigo.
• **LUSH:** Fija un objetivo con R1, salta y justo cuando aterrices en el suelo pulsa Triángulo.
• **DEVIL TRIGGER:** Como **Dante**, pulsa L1 cuando la barra de *Devil Trigger* tenga suficiente energía para convertirte en un poderoso demonio.
• **AIR RAID:** En *Devil Trigger* pulsa X para volar (*Aerial Heart*).

MISIÓN 1:

Lucia comienza su aventura en donde **Dante** termina su primera misión. El primer objetivo será recoger suficientes gemas rojas (45) para abrir la puerta que da acceso a la ciudad. Una vez dentro encontrarás a tus primeros enemigos. Cuando des buena cuenta de ellos, salta por el hueco en el muro, el camino lo indican unas gemas rojas y una amarilla. Nada más aterrizar salta al canal, coge la gema roja y en el otro extremo utiliza Círculo para entrar a una Estancia Secreta. Después vuelve a la calle, pasa la estatua del tiempo y salta sobre el saliente a la derecha para recoger una gema azul. Continúa hacia delante, encontrarás enemigos, y poco después dos escalinatas. Una conduce a los tejados, la otra transcurre por la parte baja de la ciudad. Ambas te conducirán hasta tu siguiente destino, pero los tejados serán mejores para luchar contra los *Puias*. Cuando acabes con ellos salta a la calle y verás un hueco señalado con dos gemas rojas. Salta para recoger el botín y regresa a la superficie. Al final de la calle llegarás a un puente donde **Lucia** quedará atrapada por dos *Golems*. Liquídalos y avanza, debajo del arco salta para recoger una gema azul. Después sigue subiendo y verás que el camino está bloqueado y que hay una estatua tallada en la roca de la pared. Salta a sus hombros y desde ahí podrás obtener una gema azul. Ahora continúa subiendo y al llegar arriba pulsa Círculo en la cara de la parte trasera para entrar en una Estancia Secreta. Finalmente entra por la puerta de la torre para terminar la misión.

MISIÓN 2:

Después de que la puerta quede cerrada a cal y canto, sube las escaleras y activa los cubos de la esfera. Las estatuas cobrarán vida, pero puedes acabar con ellas fácilmente. El haz de luz verde de la estancia rellena tu *Devil Trigger*, así que no dudes en utilizarlo. Después recoge el amuleto entre las escaleras, *Aerial Heart*, y equípalo dentro de la pantalla *Status*. Ahora activa el *Devil Trigger* y asciende volando a la parte superior de la torre. Sube por la escalinata de madera y al llegar a la plataforma con enemigos busca una gema azul en la pared que podrás alcanzar con un doble salto. No te queda más remedio que seguir ascendiendo de plataforma en plataforma. Arriba introdúcete por el hueco y llegarás a una zona con un haz de luz para recargar el *Devil Trigger*. Una vez hecho esto, actívalo y vuela hasta la esfera azul. Golpéala hasta activar todos sus cubos y se abrirá un hueco en el techo. Ahora estás en una sala llena de maquinaria con una estatua del tiempo. Finalmente abandona la sala y te enfrentarás contra el primer jefe final, **Tartussian**. Dedícate a esquivar sus bolazos con Círculo o simplemente saltando, mientras le lanzas cuchillos. Una vez muerto, entra en la habitación que se acaba de descubrir para coger la *Arcana Spada* y una gema azul. Una verja te abrirá paso hasta el tejado de la torre. Salta siguiendo la estela de gemas rojas para terminar la misión.

MISIÓN 3:

De vuelta a las calles de la ciudad, continúa por el camino hasta la intersección y ve por el callejón que se aleja de la pantalla. Muy pronto **Lucia** estará atrapada por un muro energético. Avanza hasta encontrar al *Goatling* y acaba con él. Se desbloqueará un puerta roja, la entrada a la estación de tren. Aquí puedes encontrar la espada *Kylamoor*. Abandona el lugar y entra por la puerta grande con figuras talladas. Llegarás a una nueva zona de la ciudad. Avanza y recoge la gema de un saliente. Más adelante encontrarás un grupo de *Msiras*, lucha contra ellos y después destroza las maderas que bloquean la entrada. En esta nueva sección salta por los riscos para alcanzar una gema azul. Vuelve abajo y sigue el camino hasta llegar a un edificio. Entra y liquida a tus adversarios hasta que la puerta superior se abra. Dentro hallarás el amuleto *Healing Heart*. Con el *Devil Trigger* activado y este amuleto recuperarás energía. Sal y antes de salir de este edificio mira la figura bajo las escaleras, algo parecido a un jinete sobre un caballo. Con Círculo te conducirá a una Estancia Secreta. Cuando termines, abandona el lugar y dirígete hacia la otra edificación sobre el agua. Antes de entrar sube por las escaleras y, sobre la puerta, dirígete todo lo que puedas hacia la derecha y pulsa Círculo para descubrir otra Estancia Secreta. Finalmente, entra por la puerta para luchar contra **Jokatgulm**. Hay dos opciones para derrotar a esta bestia. Primero, puedes ir eliminando tentáculos para que cuando dejen hueco asaltar la cabeza con *Devil Trigger*. Pero si buscas un método más fácil, sitúate en una esquina, fija un objetivo con R1, lo más normal es que se coloque en un tentáculo. Cambia de objetivo con L3 (pulsando el *stick* analógico izquierdo hacia abajo) hasta que el punto de mira se sitúe en la cabeza. Ahora sólo tienes que evitar los ataques del tentáculo y disparar cuchillos para ver cómo la barra de energía de **Jokatgulm** va disminuyen- ▶



superguí

do. También recargarás el *Devil Trigger*, cuando esté a tope, aprovéchalo para hacer más daño al monstruo. Cuando muera, sal por la pequeña puerta de la izquierda del escenario.

MISIÓN 4:

Nada más comenzar avanza un poco. Verás que hay una gema azul suspendida en el puente. Salta para cogerla y ve hacia el interior del túnel para coger un amuleto, *Offence Heart* que aumentará el poder de ataque de **Lucia** en *Devil Trigger*. Después abandona el túnel y una barrera de energía bloqueará el camino. Te ha llegado la hora de luchar contra **Oranguerra**. Este orangután con gigantismo lanzará bolas de energía contra **Lucia**, lo mejor será mantener la distancia disparando cuchillos para aumentar el *Devil Trigger* y así utilizarlo contra la bestia. Cuando termines con él aparecerá un nuevo túnel. Síguelo y te enfrentarás al *Infested Tank*. Sus ataques son a distancia, así que acércate todo lo que puedas y ejecuta *combos* hasta que desaparezca.

MISIÓN 5:

Al empezar sigue el pasillo y llegarás a un cierre metálico, si lo inspeccionas con Círculo comprobarás que no le llega energía para abrirse. Salta al foso y lucha contra una horda de enemigos. Después dirígete hacia el otro extremo de la sala y salta al pasillo superior hasta llegar a una pequeña puerta. Ahora pasa por la sala hasta otra puerta que da a un hangar. Entra en el avión y destroza las cajas para obtener las *Cranky Bomb*. Son unas bombas muy útiles que se incorporarán al arsenal de **Lucia**. Después sal por la otra puerta del hangar y activa a golpes los cubos de la esfera azul. Es hora de regresar a la sala del principio. La puerta con el cierre metálico ya se puede abrir. Nada más salir, **Lucia** recibirá un amuleto, el *Evil Heart*. En esta ocasión, este objeto le irá restando vida, así que tendrás que ser rápido. Desciende a toda velocidad por las escaleras. A la izquierda de la pantalla hay cuatro contenedores y entre ellos se esconde una gema azul. Después sigue el pasillo de las escaleras hasta llegar a una sala con una esfera azul. Activa sus cubos y un objeto aparecerá en la zona central de esta sala. Desciende rápidamente por la escalinata y al llegar abajo recarga el *Devil Trigger* en el haz de luz verde. Asciende volando y recoge el *Flame Heart*. Ahora baja y entra por la puerta verde. En esta sala, salta al foso y entra por la puerta con una gema roja. Entrarás en una habitación donde tienes que buscar un pequeño pasillo donde **Lucia** colocará el *Evil Heart*. Ahora sal por la puerta con la gema azul. Estarás en una especie de túnel de tren, síguelo luchando contra los enemigos que te salen al paso y llegarás a un ascensor. Una vez arriba entra por la puerta derecha con Círculo para acceder a una Estancia Secreta. Después, ve por la puerta central para acabar esta misión.

MISIÓN 6:

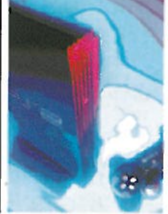
Tras la secuencia introductoria, **Lucia** aparecerá en una caverna gigantesca. Primero tendrá que vérselas con una serie de *Golems* y sus compañeros voladores. No utilices las gemas verdes que hay en los bordes del escenario porque las vas a necesitar. En la segunda parte de esta misión, te enfrentarás contra la polilla gigante **Noctpteran** y sus larvas. Limítate a permanecer el mayor tiempo posible en el aire lanzando cuchillos. Si te engulle un gusano pulsa repetidamente Cuadrado hasta que libere a **Lucia**. Cuando tengas recargado el *Devil Trigger* actívalo para terminar con estas criaturas y finalmente ve hacia el haz de luz en medio del escenario. De vuelta al mundo superior te encontrarás en lo que parece ser una tumba. Primero explora la zona que hay detrás de ti para obtener una gema azul. Después déjate caer al agua. Para nadar utiliza la dirección, el botón «X» para subir y Círculo para bajar. Cuadrado servirá para atacar como en las misiones normales. Bajo el agua busca una cueva iluminada con una luz azul que contiene el *Bow Gun* (un lanza-arpones). Finalmente sal por la puerta indicada en la secuencia anterior y acaba la misión.

MISIÓN 7:

Este nivel transcurre en su mayor parte bajo el agua. Sigue el túnel hacia delante y encontrarás un hueco vertical que asciende con una estela de gemas rojas. Antes de subir busca un cubículo que contiene una gema azul. Arriba, ya fuera del agua, avanza y pasa por la puerta. Salta y coge el amuleto *Aqua Heart*, que te permitirá nadar más rápido en *Devil Trigger*. Salta al saliente sobre donde estaba el amuleto, después a otro más elevado a la izquierda. Rompe la vasija y pulsa Círculo para entrar en una Estancia Secreta. Ahora salta al fondo de nuevo y sigue un pasillo que conduce a un pozo. Entra en él y estarás otra vez en el agua. Avanza y llegarás a una sala grande en la que sólo puedes continuar subiendo. Así alcanzarás una zona donde tienes que activar una serie de esferas para que aparezcan unas plataformas fuera del agua. Utiliza éstas para llegar a una esfera azul, activa sus cubos y verás que ahora puedes acceder a un pozo que desciende en la sala grande bajo el agua. Desciende por él, verás una estatua del tiempo y gemas verdes. Es un buen momento para mejorar el *Bow Gun* utilizando gemas rojas. Después pasa por la puerta y prepárate para luchar contra **Tateobesu**. En primer lugar equipa el *Aqua Heart* para nadar más rápido. Mantén siempre a **Lucia** de manera que vea al monstruo, aunque este puede volverse invisible a veces. Utiliza el *Devil Trigger*, y si no el *Bow Gun* para recargarlo y volver a atizarle bien al bicho. Cuando termines con **Tateobesu** sal de la estancia.

MISIÓN 8:

Comienzas en el agua. Asciende e inspecciona el lugar después de acabar con los enemigos para hallar una gema amarilla (te sirve para resucitar a **Lucia** atuomáticamente si ha perdido toda su energía). Después asciende siguiendo una estela de gemas rojas y saldrás a la superficie. Salta por las plataformas y en esta habitación ve hasta la estatua que tiene en la base una especie de ojo. Examínala con Círculo y te dirá que reflejes su poder. Ve hacia el otro extremo de la sala y utiliza Triángulo para repeler las bolas de fuego que te lanzan. Después de tres intentos, el ídolo se derrumbará y la estancia se llenará de agua. Sube y llegarás a terreno seco. Aquí sigue un corto pasillo que te llevará de nuevo al agua. Desciende y cruza una sala para hallar un túnel con la entrada cuadrada en el suelo, contiene una gema azul. Vuelve a la sala anterior y sube por el túnel ascendente para salir del agua. La puerta te conducirá a una gran sala. Salta a la parte superior y examina con Círculo un símbolo azul que activará unas esferas en el centro de la sala. Golpéalas hasta que todas las antorchas sean azules. Unos enormes pilares de agua aparecerán para que **Lucia** pueda subir por ellos. Entra por la puerta y sigue el pasillo, activa los globos para poder recoger el amuleto *Quick Heart*. Comienza con el más cercano a la puerta, golpéalo 10 veces, entonces destruye el del





DEVIL MAY CRY 2

medio y después el más lejano de la puerta. Cuando te acerques hasta la puerta, los otros globos estarán debilitados, destrúyelos en orden y recoge el amuleto. Después avanza hasta la estatua del tiempo y sigue el corredor para luchar finalmente contra **Plutonian**. Es fácil, mantente a distancia y dispara cuchillos. Cuando tengas el *Devil Trigger* a tope actívalo y ataca. No olvides esquivar los láser que se activan por toda la sala.

MISIÓN 9:

En este nivel tan sólo tienes que enfrentarte con **Arius**. Preocúpate de esquivar a las criaturas que le protegen y utilízalas para recargar tu barra de *Devil Trigger* o subir *Ranking* encadenando *combos*. En cuanto puedas activar el *Devil Trigger* convierte a **Lucia** en un demonio y atiza a **Arius** hasta terminar con él de una vez por todas.

MISIÓN 10:

Como **Dante**, **Lucia** tendrá que activar cuatro esferas para entrar en el mundo infernal. Nada más empezar avanza hacia la columna con una gema roja, justo enfrente suya, al otro lado de la calle, hay una puerta que conduce con Círculo a una Estancia Secreta. Después, gira la esquina y verás la primera esfera azul. Luego continúa avanzando, pronto el camino estará bloqueado por una casa, salta por encima y sigue avanzando. Después, durante un largo trecho y a la izquierda aparecerá la siguiente esfera azul. A continuación, sigue y no tardarás en ver una estela de gemas rojas. Antes de continuar salta por el hueco que hay en el muro de la izquierda para recoger una gema verde y una azul. Después sigue el camino de gemas rojas y cuando descienda el nivel del terreno verás un hueco a la derecha de la pantalla con otra esfera azul. Ahora sigue la calle hasta que termine, en un hueco encontrarás la espada *Zambak*. Después ve a la bifurcación y sigue el camino de la izquierda. Permanece atento a la parte izquierda de la calle porque poco antes de llegar a la estatua del tiempo, verás un callejón. Síguelo y llegarás a una zona repleta de magos. Termina con ellos y después sube al saliente para activar la última esfera. Después entra por la gran puerta roja y lucha contra **Phantom**. Intenta mantenerte alejado, esquivando sus bolas de fuego y las columnas de lava. Lanza cuchillos mientras permaneces en el aire el mayor tiempo posible. En cuanto puedas, activa el *Devil Trigger* y termina con esta araña del infierno.

MISIÓN 11:

Tal y como le ocurría a **Dante**, en esta sala **Lucia** tiene que golpear el ojo central y terminar en un tiempo determinado con diversas oleadas de enemigos. Si no lo consigues a la primera, vuelve a activar el ojo central hasta que la victoria sea tuya.

MISIÓN 12:

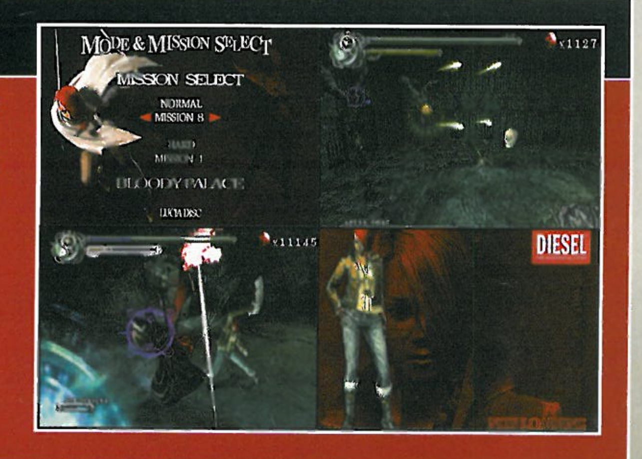
También es un nivel muy similar al que protagoniza **Dante**. Acércate al ascensor. Éste quedará bloqueado y tendrás que luchar contra una horda de *Blood Goat*. Después entra en el ascensor. Acaba con todos los enemigos y cuando llegues arriba rompe la vasija al fondo del pasillo. Cuando lo hayas hecho pulsa Círculo para acceder a una Estancia Secreta. De vuelta al corredor ve hacia la estatua del tiempo y al final pasa por la puerta. Recorre una serie de pasillos hasta llegar a una habitación extraña donde tu huida quedará bloqueada. Acaba con todos los *Jomothumsira* y recoge el *Sacrilege*. Regresa y **Lucia** colocará este objeto en la puerta por la que entraste. Estarás en un vestíbulo, avanza hasta el siguiente y continúa de frente. Pasarás por una puerta doble. Aquí esquiva las esferas para que no te envíen un nivel inferior donde tendrás que luchar para volver a la sala otra vez. Finalmente salta a la parte superior y recoge otro *Sacrilege*. En esta zona hay una gema azul. Cuando la tengas sal por donde entraste. Al salir continúa de frente, por el pasillo con la gema roja, nada más entrar gira a la derecha y verás una gema verde y una puerta que te conducirá a un enfrentamiento contra un jefe final, **Trismagia**. Dedícate a esquivar los ataques de las tres caras mientras recargas el *Devil Trigger* lanzando cuchillos. En cuanto se reúnan en una sala, utiliza el *Devil Trigger* para acabar con esta criatura del infierno.

MISIÓN 13:

Ha llegado el momento de la batalla final de **Lucia** contra **Arius**. En su primera forma, salta para esquivarle y como en batallas anteriores intenta mantenerte en el aire lanzando cuchillos para después utilizar el *Devil Trigger*. Después, **Arius** se transformará en un ser horripilante y **Lucia** estará atrapada en un foso. Lo más importante es esquivar saltando sus vómitos venenosos que pueden resultar letales. También hay que permanecer atentos a su aguijón. Por lo demás, manteniendo las distancias, será fácil cargar el *Devil Trigger* para terminar el juego de una vez. ∎

SECRETOS

El juego guarda una serie de secretos para aquellos que hayan sido capaces de terminar la aventura con éxito. En primer lugar, cuando se ha finalizado ***Devil May Cry 2*** con **Dante** y con **Lucia** se obtiene un menú para seleccionar nivel y el modo especial *Bloody Palace*. Consiste en una especie de *Survival* en el que se va avanzando por diferentes niveles que al llegar al 9.999 se repiten una y otra vez. Idóneo para obtener gemas rojas. Para conseguir los trajes alternativos de cada personaje haz lo siguiente. Al terminar el juego por primera vez con **Dante** o con **Lucia** obtendrás un nuevo vestuario. Para obtener el traje de *Devil May Cry* para **Dante** tienes que terminar el juego en *Dante Must Die Mode*. Finalizando este modo con **Lucia** se descubre a **Evil Lucia**. Los nuevos modos de juegos se irán abriendo a medida que los completemos, de Normal a *Hard* y de éste a *Must Die Mode*. Como sorpresa, terminando el modo *Hard* de **Dante** se obtiene a **Trish**, del primer *DMC*, como personaje jugable.



supertrucos

[PS2-XBOX-GAMECUBE]

DR. MUTO

INVENCIBILIDAD
Para que tu personaje sea invulnerable a todo (excepto a las caídas desde gran altura) introduce como código en la pantalla de trucos NECROSCI.

SIN DAÑO
Si lo que quieres es que tu marcador de energía nunca baje introduce como código en la pantalla de trucos CHEATERBOY.

TODOS LOS ARTILUGIOS
Para poder disfrutar de todos los ingenios del doctor protagonista introduce como código en la pantalla de trucos TINKERTOY.

TRANSFORMACIONES
Para lograr que el doctor se metamorfosee en cualquiera de las formas que el juego pone a tu disposición introduce como código LOGGLOGG.

SALTAR DE FASE
Si quieres acceder a cualquier nivel introduce como código en la pantalla de trucos BEAMMEUP.

VER LAS SECUENCIAS DE VÍDEO
Introduce como código en la pantalla de trucos HOTTICKET para gozar de esta opción.

FINAL ESPECIAL
Para ver un final alternativo introduce como código en la pantalla de trucos BUZZOFF.









DEVIL MAY CRY 2

TRAJE DIESEL PARA DANTE
Comienza el juego con **Dante** y finaliza la primera misión. Salva la partida y resetea el juego. Cuando aparezcan las palabras «Press Start», introduce la siguiente combinación de botones: L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado. Presiona *Start* para volver al menú principal. Carga la partida salvada y presiona L1 o R1 para acceder al nuevo traje y al nivel de *Bonus*.

TRAJE DIESEL PARA LUCIA
Comienza el juego con **Lucia** y finaliza la primera misión. Salva la partida y resetea el juego. Cuando aparezcan las palabras «Press Start», introduce la siguiente combinación de botones: L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado. Presiona *Start* para volver al menú principal. Carga la partida salvada y presiona L1 o R1 para acceder al nuevo traje y al nivel de *Bonus*.

JUGAR COMO TRISH
Para poder controlar a la compañera de **Dante** en el *Devil May Cry* original, finaliza el juego con **Dante** bajo el nivel de dificultad *Hard*. **Trish** realiza los mismos movimientos que **Dante** y comienza con la espada *Sparda*.



BIG MUTHA TRUCKERS

CÓDIGO MAESTRO
Introduce como código CHEATING MUTHATRUCKER en la pantalla de opciones del juego. Todos los trucos y el camión *Evil Truck* serán desbloqueados como por arte de magia.

DIEZ MILLONES
Para gozar de tan increíble cantidad de dinero con el que poder mejorar tu camión y conseguir otros monstruos de dieciocho ruedas introduce como código en la pantalla de opciones del juego: LOTSAMONEY.

SELECCIÓN DE NIVEL
Si quieres comenzar directamente en cualquiera de las fases de que consta el simulador de camionero de **Empire** introduce como código en la pantalla de opciones la palabra LAZYPLAYER.



supertruc

PANZER DRAGOON ORTA

DRAGONMARE
Ilumina la opción para seleccionar dragón, mantén apretado el botón Blanco y pulsa *Start*. Suelta el Blanco cuando el juego comience.

MODO INVISIBLE
Pulsa los botones L, L, R, R, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha en el menú principal de ***Panzer Dragoon***. El rugido de un dragón herido y una frase indicarán que el truco ha sido ejecutado correctamente.

ELEGIR NIVEL
En el menú principal de ***Panzer Dragoon*** pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Blanco.

EPISODIO 0
En el menú principal de ***Panzer Dragoon*** pulsa los botones Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L, R.

MODO WIZARD
Pulsa *Start* en la pantalla de presentación. Después en el menú principal de ***Panzer Dragoon***, L, R, L, R, Arriba, Abajo, Arrba, Abajo, Izquierda, Derecha. Una frase confirmará que el truco ha funcionado.

CONTINUES INFINITOS
En el menú principal pulsa los botones Arriba, X, Derecha, Y, Abajo, Blanco, Izquierda, Y, Arriba, X.

TENCHU 3

TODOS LOS PERSONAJES
Pulsa L1, R2, L2, R1, Derecha, Izquierda, L3, R3 en la pantalla de presentación.

TODAS LAS MISIONES
Pulsa L1, R1, L2, R2, Derecha, Cuadrado, L3, R3 en la pantalla de selección de misión.

TODOS LAS RUTAS
Pulsa R3, L3, R2, L2, R1, L1 en la pantalla de selección de misión para acceder a todas las rutas.

NIVEL EXTRA
Pulsa L1, Arriba, R1, Abajo, L2, Derecha, R2, Izquierda en la pantalla de presentación del juego.

RECUPERAR VIDA
Pausa el juego y pulsa, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda y Cuadrado 3 veces.

NIVELES MULTIJUGADOR
Pulsa Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda, 3 veces en la pantalla de presentación.

NBA 2K3

MENÚ DE TRUCOS
Entra en el menú de opciones del juego y elige *Gameplay*. Mantén pulsado Izquierda (en el *D-Pad*) + Izquierda en el *stick* analógico derecho y pulsa *Start*. Se desbloqueará la opción para introducir trucos.

NUEVOS EQUIPOS
Introduce como contraseña MEGASTARS para acceder a los siguientes equipos: *Sega Sports*, *Visual Concepts* y *Team 2K2* en los modos de exhibición y callejero.

EN BLANCO Y NEGRO
Con el siguiente código, DUOTONE tu jugador será representado a todo color, mientras que el resto aparecerá en blanco y negro.

BASURA EN LAS CALLES
En el menú para introducir los trucos escribe SPRINGER como código para comprobar cómo las calles se han llenado de basura. Este truco no funciona en el gimnasio.

STEEL BATTALION

SELECCIÓN DE MECH Y DE NIVEL EN EL MODO LIBRE DE MISIONES
Mueve el sintonizador pasando por las siguientes posiciones y en orden en el pantalla de presentación, con un segundo de pausa entre posición y posición: 1, 9, 7, 9, 0, 9, 0, 6. Ten en cuenta que 0 está en el extremo izquierdo del dial, 4 arriba, etc. De cualquier manera, si has realizado correctamente la secuencia escucharás un sonido que confirmará que el truco ha funcionado.

MECH ENANO
Primero tienes que conseguir la dificultad *Desperado* acabando el juego en dificultad *Setting*. Cuando hayas terminado con el grado *Desperado* podrás pulsar *Hatch* y *Start* simultáneamente para hacer que tu *Mech* disminuya de estatura.

QUITAR HUD
Obtén el rango de *Lieutenant Colonel* y pulsa *Ignition* + *Start* durante el juego.





PLAYSTATION 2 · XBOX · GAME BOY ADVANCE · GAMECUBE



PLAYSTATION 2

01> **GTA Vice City**
Aventura ■ Rockstar
02> **Devil May Cry 2**
Beat'em-up ■ Capcom
03> **The Getaway**
Aventura ■ Sony C.E.
04> **Los Sims**
Simulador ■ EA Games
05> **Mortal Kombat D.A.**
Beat'em-up ■ Midway
06> **Tenchu La Ira Del Cielo**
Aventura ■ Activision
07> **Vexx**
Plataformas ■ Acclaim
08> **M.G.S. 2 Substance**
Aventura ■ Konami
09> **Pro Evolution Soccer 2**
Deportivo ■ Konami
10> **Sly Raccoon**
Plataformas ■ Sony C.E.



XBOX

01> **Splinter Cell**
T.E.A. ■ Ubi Soft
02> **Halo**
Shoot'em-up ■ Microsoft
03> **M.G.S. 2 Substance**
T.E.A. ■ Konami
04> **Los Sims**
Simulador ■ EA Games
05> **Dead To Rights**
Shoot'em-up ■ Namco
06> **Vexx**
Plataformas ■ Acclaim
07> **Panzer Dragon Orta**
Shoot'em-up ■ Sega
08> **Mortal Kombat D.A.**
Beat'em-up ■ Midway
09> **Steel Battalion**
Simulador ■ Capcom
10> **Indiana Jones Y La...**
Aventura ■ LucasArts



GAMECUBE

01> **Metroid Prime**
Aventura ■ Nintendo
02> **Super Mario Sunshine**
Paltaformas ■ Nintendo
03> **Resident Evil Zero**
Survival Horror ■ Capcom
04> **Starfox Adventures**
Aventura ■ Nintendo
05> **Mario Party 4**
Tablero ■ Nintendo
06> **Mortal Kombat D.A.**
Beat'em-up ■ Midway
07> **Vexx**
Plataformas ■ Acclaim
08> **SW Bounty Hunter**
Shoot'em-up ■ LucasArts
09> **Harry Potter Y La...**
Aventura ■ EA Games
10> **Eternal Darkness**
Aventura ■ Nintendo



GBA

01> **The Legend Of Zelda**
Action RPG ■ Nintendo
02> **Yoshi's Island: SMA 3**
Plataformas ■ Nintendo
03> **Metroid Fusion**
Acción ■ Nintendo
04> **Bubble Bobble O&N**
Arcade ■ Taito
05> **F1 2002**
Conducción ■ Ubi Soft



PSone

01> **Final Fantasy Origins**
RPG ■ Infogrames-Squaresoft
02> **W.R.C. Arcade**
Conducción ■ Sony C.E.
03> **FIFA Football 2003**
Deportivo ■ EA Sports
04> **Harry Potter Y La...**
Aventura ■ E.A Games
05> **El Planeta Del Tesoro**
Plataformas ■ Sony C.E.



JAPÓN

01> **Final Fantasy X-2**
RPG ■ Squaresoft (PS2)
02> **Star Ocean: Till...**
RPG ■ Enix (PS2)
03> **Soul Calibur 2**
Beat'em-up ■ Namco (PS2-GC-Xbox)
04> **Arc The Lad: TOTS**
RPG ■ Sony C.E.
05> **FF Tactics Advance**
RPG ■ Squaresoft (GBA)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

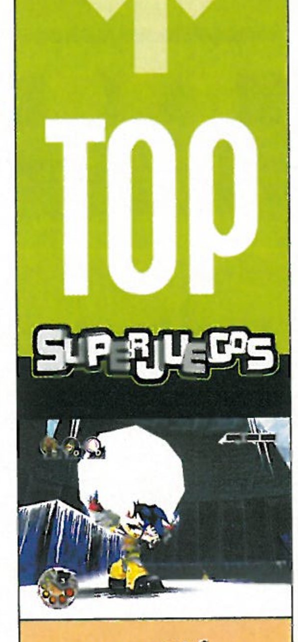
PLAYSTATION 2
1 Grand Theft Auto Vice City
2 The Getaway
3 Mortal Kombat Deadly Alliance
4 Pro Evolution Soccer 2
5 Tekken Tag T. (Platinum)

XBOX
1 Mortal Kombat Deadly Alliance
2 Splinter Cell
3 Blinx
4 El Señor De..: La Comunidad...
5 Halo

GAMECUBE
1 Eternal Darkness
2 Mortal Kombat Deadly Alliance
3 Mario Party 4
4 Super Mario Sunshine
5 Rayman 3

GAME BOY ADVANCE
1 Super Street Fighter Turbo...
2 Final Fight One
3 Golden Sun
4 Super Mario Adv. 3: Yoshi's...
5 El Señor De..: Las Dos Torres

PSONE
1 Metal Gear Solid Band
2 FIFA Football 2003
3 F1 Racing Championship
4 Castlevania Chronicles Band
5 Final Fantasy IX (Platinum)



muy personal

The Elf



VEXX
Aunque pueda parecer otro juego más de plataformas, la creación de Acclaim ha logrado dar una vuelta de tuerca a un género anclado en costumbrismos. Gráficos surrealistas, un personaje con mucho carisma y un doblaje de ensueño. Enhorabuena.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> **Driver 3**
Conducción ■ Infogrames (PS2-XBOX)
02> **Soul Calibur 2**
Beat'em-up ■ Namco (PS2-GAMECUBE-XBOX)
03> **Final Fantasy XII**
RPG ■ Squaresoft (PlayStation 2)
04> **Onimusha 3**
Aventura ■ Capcom (PlayStation 2)
05> **Enter The Matrix**
Aventura ■ Infogrames (PS2-GAMECUBE-XBOX)



CENTRO MAIL



GAME CUBE PLATINUM
+ THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER
+BONUS DISC OCARINA OF TIME / OCARINA OF TIME: MASTER QUEST
+ GUÍA DVD
+ GUÍA DE TEXTO DE OCARINA OF TIME

199



GAME CUBE NEGRA+
METROID FUSION+
GUÍA DVD DEL JUEGO+
PLACA DECORATIVA

199

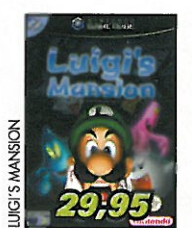
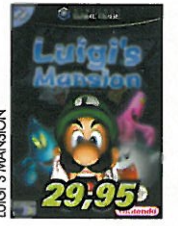
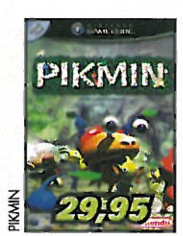


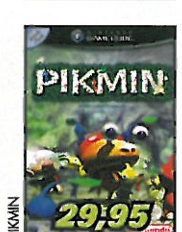
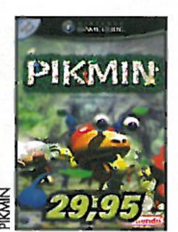
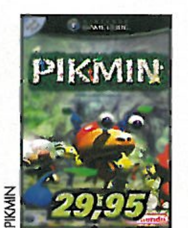
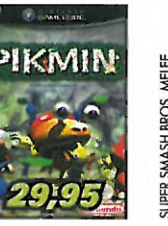
Reserva THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER y llévate el BONUS DISC con LOZ: OCARINA OF TIME y OCARINA OF TIME: MASTER QUEST + la GUÍA DVD de REGALO



- EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES — 64,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 3 — 64,95
- LOS SIMS — 64,95
- MORTAL COMBAT 5: DEADLY ALLIANCE — 64,95
- RAYMAN 3 — 59,95
- RESIDENT EVIL 0 — 64,95
- ETERNAL DARKNESS — 44,95
- REDCARD — 39,95
- SONIC ADVENTURE 2 — 34,95
- BOMBERMAN GENERATION — 29,95
- CRASH BANDICOOT: LA V. DE CORTEX — 29,95
- DIE HARD: VENDETTA — 29,95
- SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY — 29,95
- THE SCORPION KING — 29,95
- VIRTUA STRIKER 3 — 29,95
- LUIGI'S MANSION — 29,95
- PIKMIN — 29,95
- SUPER SMASH BROS. MELEE — 29,95



EXCLUSIVA Centro MAIL

59,95

METROID FUSION + GUÍA DVD del Juego de REGALO



Compra VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO

GAME BOY ADVANCE SP

AHÓRRATE 50€ * AL COMPRAR TU GAME CUBE




129,95

GAME BOY ADVANCE PLATINUM



CONSULTAR

IMPUESTOS INCLUIDOS

- EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO — 29,95
- SPYRO 2 SEASON OF FLAME — 29,95
- SPYRO SEASON OF ICE — 29,95
- SONIC ADVANCE 2 — 49,95
- YU-GI-HO: WORLDWIDE EDITION — 44,95
- FINAL FIGHT ONE — 14,95
- SUPER STREET FIGHTER II — 14,95
- E.T. EL EXTRATERRESTRE — 14,95
- JACKIE CHAN ADVENTURES — 19,95
- DUNGEON & DRAGONS: EYE OF B. — 29,95

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST + LÁMINA DE ARTE NUMERADA



39,95

* Cupón descuento 50 € en la compra de tu GAME CUBE al adquirir tu GAME BOY ADVANCE SP

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de abril.

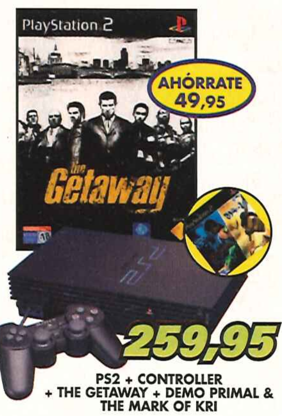
pedidos por internet www.centromail.es



¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!



PS2 + CONTROLLER + MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



PS2 + CONTROLLER + THE GETAWAY + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



PS2 + CONTROLLER + KING OF HEARST + GUIA DEL JUEGO + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



DEVIL MAY CRY 2 + COLGANTE de REGALO



Por la compra de tu consola una DEMO de PRIMAL + THE MARK OF KRI de REGALO



PS2 + CONTROLLER + DRAGON BALL Z BUDOKAI + DVD CON 2 PELICULAS DE DRAGON BALL Z + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



PS2 + CONTROLLER + EL SEÑOR DE LOS ANILLOS + LIBRO "LA COMUNIDAD DEL ANILLO + THE THING + DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



VEXX + CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3 — 59,95

LOS SIMS — 64,95

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE — 59,95

MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE — 59,95

NBA 2K3 — 59,95




PRIMAL — 59,95

RAYMAN 3 — 44,95

SPLINTER CELL — 64,95

TENCHU: LA IRA DEL CIELO — 59,95

THE MARK OF KRI — 59,95







EXCLUSIVA Centro MAIL — 59,95

KINGDOM HEARTS + GUÍA DEL JUEGO + DEMO de PRIMAL THE MARK OF KRI de REGALO



Pack especial DREAMCAST

Consola + Controller + 5 juegos

109,95



METROPOLIS STREET RACER



READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2





JUEGOS DREAMCAST desde 5,95

...Y muchos juegos más. ¡¡Existencias limitadas!!

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de abril.

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en videojuegos



CONSOLA XBOX
+ SEGA GT 2002
+ JET SET RADIO FUTURE
+ METAL GEAR SOLID SUBSTANCE



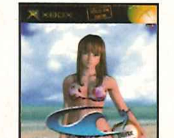
279,95

CONSOLA XBOX
+ HALO
+ SPLINTER CELL



CONSOLA XBOX
+ SEGA GT 2002
+ JET SET RADIO FUTURE
+ GHOST RECON
+ XBOX LIVE

XBOX LIVE STARTER KIT — 59,95
DOA XTREME BEACH VOLLEY — 59,95
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES — 69,95
LOS SIMS — 69,95
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE — 64,95
RAYMAN 3 — 44,95

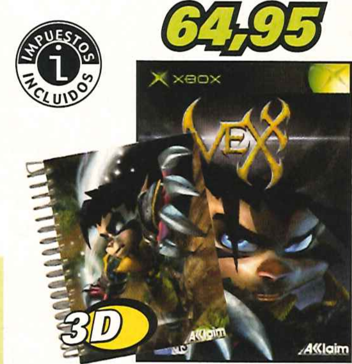








IMPUESTOS INCLUIDOS

64,95

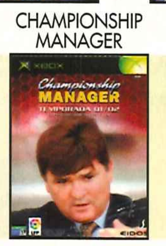
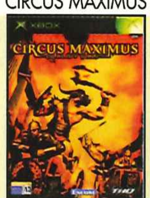


Compra VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO

29,95

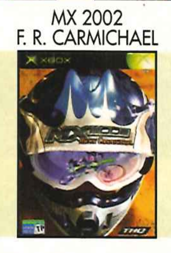
4X4 EVOLUTION 2
AMPED FEESTYLE SNOWBOARDING
CHAMPIONSHIP MANAGER
CIRCUS MAXIMUS
CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX
DARK SUMMIT

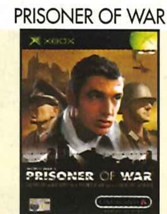


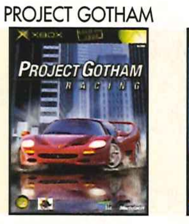



DEAD OR ALIVE 3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO
MAD DASH RACING
MX 2002 F. R. CARMICHAEL
ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE
PRISONER OF WAR
PROJECT GOTHAM
THE THING











29,95

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

HBC

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €
IMPORTE TOTAL

Nombre ________ Apellidos ________
Calle/Plaza ________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ________ C.P. ________
Provincia ________ Tel. ________
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ________ E-mail ________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-04-2003

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de abril.

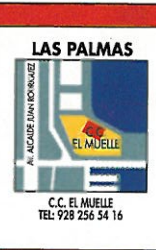
pedidos por internet **www.centromail.es**



Informática y videojuegos

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas







ALMERÍA El Ejido
C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107
TEL: 950 260 643

CÓRDOBA (PRÓXIMA APERTURA)
C.C. LA SIERRA
C/ POETA E. PRADOS S/N

FUERTEVENTURA
C.C. ATLÁNTICO
CTRA.DE JANDÍA KM. 11

LAS PALMAS
C.C. EL MUELLE
TEL: 928 256 54 16

VÉLEZ-MÁLAGA
C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45
SALIDA 272
TEL: 952 541 178

ZARAGOZA Augusta
C.C. AUGUSTA
AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50
TEL: 976 312 988




A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G
C/ RUA LISBOA s/n
TEL: 981 575 512

A CORUÑA Ferrol
C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN
TEL: 981 386 480

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48
TEL: 619 109 469

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja
C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13
TEL: 965 709 984











ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

ÁVILA
C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n
TEL: 920 219 108

ASTURIAS Gijón
C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RÍO DE ORO, 3
TEL: 985 152 42

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140

BARCELONA (GLORIES)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (SAN ANDRÉS)
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310



BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA (SELVA MAR)
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA L´Hospitalet
C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97
TEL: 932 590 229

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARO PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781






BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CÁDIZ San Fernando
C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CANO HERRERA s/n
TEL: 956 592 528

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CIUDAD REAL
C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001
AV. EUROPA 45
TEL: 926 227 354

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martirell, s/n
TEL.: 957 468 076

CUENCA
C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n
TEL: 969 225 031

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256







GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040












LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVÍA GC-1. SALIDA 28
TEL: 928 792 850

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387




MADRID Alcorcón
C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22
TEL: 916 194 424

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL.: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704






MURCIA Cartagena
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PALENCIA
C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37
TEL: 979 730 464

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

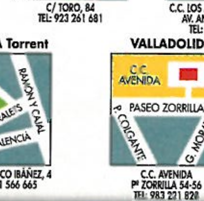
SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945









TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: [illegible]

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: [illegible]

VALENCIA Bonaire
C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345
TEL: 961 920 002

VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Kareaga
C.C. MAXCENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23
TEL: 944 970 220

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Luis García Esteve. Esto es lo que me dice el también conocido como @ustin... "Saludos, su majestad. Escribo para mofarme de esas "angeles de Charlie" pero en horteras. Si, me refiero a las FAT. Decirles q como se atreven a ir en contra de ellas mismas, es decir, en contra del mal gusto y esas cosas. Nenas, no me llegais ni a la pelusa de los ..., y deciros q con vuestra sola presencia insultais una ciudad tan hermosa como Sevilla". Y yo me pregunto... ¿se sentirá nuestro amigo amenazado por las FAT (Feos al Trullo)... Quién sabe...

Leo 103. Amigo Leonides, me cuentan por ahi que no hay stock de Brandy 103 en la comarca por tu culpa. Que sepas que bebemos lo mismo y me he tenido que pasar a licor de sudor de liebre para saciar mi sed. So cabezón.

El divino calvo del bar

Jenaro, Madrid

*Hola amigo golfo, me llamo **José**, aunque me llaman **Jenaro** y tengo un bar que se llama **Las Cañas** en el que estás invitado a lo que sea.*

Como te llamen no es mi problema... Como si te llaman Divino Calvo. Tú lo has buscado. Vete pidiendo provisiones.

*Tengo una **PS2** y me gustan juegos tipo **Vice City**. ¿Va a salir antes de año alguno parecido? Es para ir pidiendo el divorcio...*

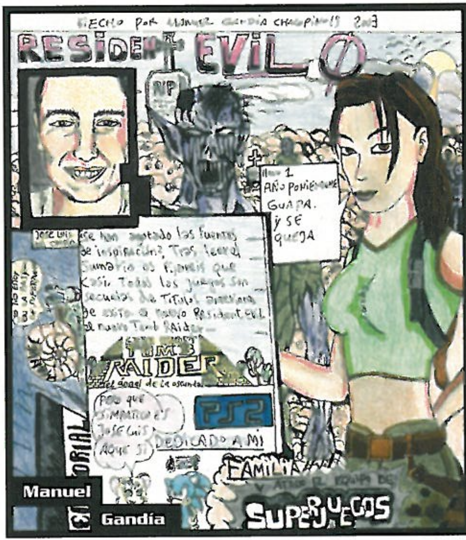
Lo único que va a salir antes de año es tu padre y de la cárcel. En cuanto a lo de tu señora, déjala con la cerveza que alguien tiene que sujetármela...

¿Hay algún juego en el que salga un calvo y no se metan con él?

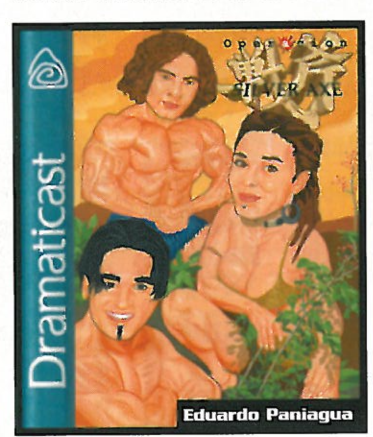
Para calvos los que haces tú en las discotecas, que no se sabe si vienes o vas, so folloneto.

¿Por qué nunca regalan camisetas o algo así con un juego?

Pasa lo mismo que con tus aperitivos... Sólo los das en contadas ocasiones y con amenazas de muerte de tus clientes.



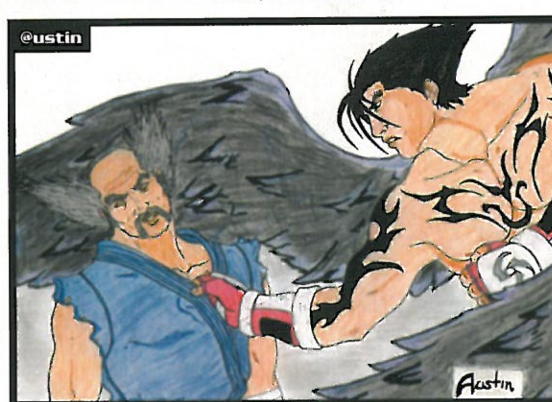
***Manuel Gandía** hace su particular visión del editorial de **The Scope** de hace un par de meses.*



***Edu Paniagua** sigue con su colección de juegos. En esta ocasión le ha tocado el turno a los chicos de Operación Triunfo. Genial, como siempre.*



***Anita Suero** además de mostrarme su amor incondicional y ofrecerme sus servicios de limpieza, me manda este espectacular y colorista dibujazo.*



***@ustin**, el playboy de los asilos del mediterráneo, no falta a su cita mensual. Al igual que la recuperada **Laurita Pérez**, que nos enseña cómo fue su disfraz de carnavales.*



TOP NECIO

1. **Manuel Gandía** — El nuevo dibujante incansable
2. **Pepe Bautista** — El sacamuelas ligón de campo y playa
3. **Belén Díez España** — ¡Vaya par de gemelos!
4. **Antonio & Nicola** — Fiebre procreadora en EA
5. **R. Dreamer** — De soltero fino a casado gordo

Minisistemas PC

Ya lo anticipaba PC PLUS en el número de marzo, los llamados mini-barebone iban a irrumpir con fuerza en el mercado español. Por eso en la revista de este mes encontrará una completa comparativa con los mejores equipos ultracompactos y, junto a ellos, las regrabadoras de DVD más versátiles, los últimos reproductores multimedia y dispositivos SAI, sin olvidar los análisis de productos hardware y software como Pinnacle Expression 2, Samsung X10, Tally T9114, Acer n20w y Olympus Camedia C-50 Zoom, entre muchos más, y un espectacular «duelo» entre las tarjetas gráficas más potentes del momento, Ati Radeon 9800 Pro vs Quadro FX 2000 GL. En el número de abril también encontrará un especial dedicado a la sexta edición de los Premios PC PLUS, interesantes informes sobre trucos para acelerar Windows XP, comercializar software y todas las novedades de la próxima suite ofimática de Microsoft, Office 2003 System. Y además, 2 SuperCD cargados de programas, utilidades, juegos y aplicaciones. En su quiosco por sólo 4,80 Euros.



Presentamos Silent Hill 3 en exclusiva



Este mes os presentanos en exclusiva Silent Hill 3, la última entrega del Survival Horror que más huella dejó en los usuarios de PS2. Conoce de primera mano los espeluznantes secretos que te aguardan en la nueva ciudad de Silent Hill con una perfección gráfica tan asombrosa que te hará dudar si lo que sucede en pantalla es ficción o realidad. Conoce antes que nadie los primeros datos de la futura y cercana conexión On-line de PS2. Te mostramos los próximos lanzamientos de Vivendi, con juegos de la talla de The Hulk, Bloodrayne o Expediente X. Y no te pierdas las primeras imágenes de Soul Calibur 2 y Driver 3, y los análisis de los mejores juegos del mes: Metal Gear Solid 2 Substance, Vexx, War Of The Monsters, I.S.S. 3... Además, te servimos en bandeja de plata los resultados de vuestras votaciones a los mejores juegos de 2002. Y para que puedas disfrutar jugando, en el DVD-Demo de este mes te esperan 10 juegos de la talla de Primal, Mortal Kombat Deadly Alliance, ATV 2 Quad Power Racing, Crashed, Ghost Recon, NBA Live 2003, Sly Raccoon, Space Channel 4 Parte 2, Tiger Woods 2003 y W.W.E. Smackdown.

Aproveche al máximo la primavera

La estación más espectacular del año acaba de llegar y con ella las mariposas, los árboles en flor y otros bellos sujetos de gran belleza. Con el informe especial de abril aprenderá multitud de técnicas para aprovechar al máximo la primavera obteniendo fotografías impresionantes. Además, aprenderá a crear un impresionante fotomontaje combinando tres fotografías, descubrirá los puntos fuertes y defectos de las últimas cámaras como la Nikon Coolpix 4500, la Canon G3 o la Fujifilm M603 y, gracias a los tutoriales, aprenderá a obtener mejores tomas en monocromo, corregir el balance de blancos erróneo y mucho más.
Y no olvide que también se incluye un CD-ROM con programas completos y modelos virtuales en 3D de las cámaras analizadas. Y todo por sólo 4,25 Euros.



Sorpresas en el Quiosco

ULTIMA HORA

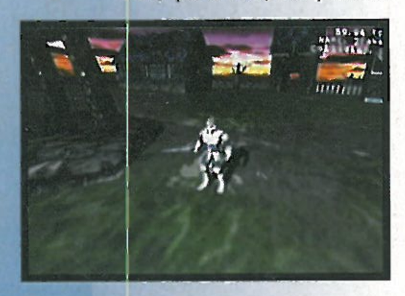
R-Type Final. Irem, la legendaria compañía japonesa ha anunciado el desarrollo de un nuevo capítulo de su saga de matamarcianos más popular, R-Type. El juego aparecerá en **PS2**.



Destruction Derby Arenas. Un nuevo capítulo de esta saga de carreras salvajes aparecerá en **PS2** antes de fin de año. Esta vez incluirá juego a través de la red.



Ghouls'n Ghosts On-line. Capcom y Game Factory se encuentran en pleno desarrollo de una versión On-line multijugador de la saga de *Sir Arthur*, para **PS2**, **PC** y **Xbox**.



Nuevos detalles de FFX-2. Cuando leáis estas líneas ya habrá aparecido en **Japón**. Se han desvelado dos nuevos personajes que recuerdan a **Yuna** y **Tidus**.



ELECTRONIC ARTS

Medal Of Honor: Rising Sun

A finales de este año **Electronic Arts** pondrá a la venta un nuevo capítulo de su saga de *shooters* en primera persona ambientados en la Segunda Guerra Mundial. En esta ocasión la historia del juego sigue a dos hermanos que luchan a brazo partido contra las fuerzas japonesas en las batallas que se libraron en el pacífico. El juego estará disponible para **PlayStation 2**, **Xbox** y **GameCube**.



NINTENDO

Made in Wario

Encuadrado en el género *Instant Action Game*, el juego de **Nintendo** para **GBA** presenta una sucesión de 200 micro-juegos que aparecerán aleatoriamente cada cinco segundos en la pantalla. Un concepto revolucionario y muy original.



CAPCOM

Onimusha Buraiden

Además de *Onimusha 3*, **Capcom** presentó este nuevo título, ***Onimusha Buraiden***, un juego de lucha multijugador. En él podrán participar hasta cuatro jugadores encarnando a los personajes más famosos de la saga. Su lanzamiento está previsto para noviembre de este año en **Japón**.



CAPCOM

ONIMUSHA 3

Durante una conferencia de prensa en **Japón**, **Capcom** ha desvelado la tercera entrega de esta saga. Para sorpresa de todos, esta vez el juego está ambientado en el **París** de nuestros días, donde **Akechi Samanosuke** (protagonista del primer *Onimusha*) y **Jacque Bran** (personaje al que presta su físico el actor **Jean Reno**) deben luchar contra los demonios que pretenden apoderarse del mundo. El entorno gráfico del juego ha sido creado íntegramente con polígonos. El juego verá la luz a principios del año próximo en **Japón**.





Los personajes centrales están creados con gran nivel de detalle.





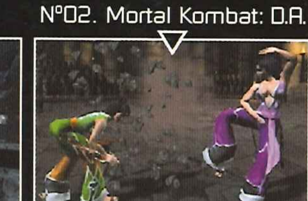
ESTE MES con PlayStation®2

Revista Oficial - España



Nº01. Primal

Nº02. Mortal Kombat: D.A.



Nº03. ATV 2 Q.P.R.



Nº04. Crashed

Nº05. Ghost Recon



Nº06. NBA Live 2003



Nº07. Sly Raccoon

Nº08. Space Channel 5 P2



Nº09. Tiger Woods 2003

Nº10. W.W.E. Smackdown



La ÚNICA revista con DEMOS JUGABLES

INCLUYE 10 Demos Jugables





PlayStation 2 ¡MALDITA REVISTA!

SEIS PERSONAS PERDIDAS, UNA SOLA EN SU BUSCA.



AVENTURA. ASFALTO. VALOR.

- Original argumento.
- 8 niveles creativos y animados llenos de peatones, tráfico, animales y enemigos.
- 7 personajes únicos y 10 scooters.
- Música hip-hop, rock, punk y techno a lo largo de todo el juego.























VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es